H.P.LOVECRAFT

E L N E C R O N O M I C Ó N

EDITORIAL CENTRO GRAFICO LIMITADA

E L   N E C R O N O M I C Ó N

Inscripción en el
Registro de Propiedad Intelectual
Nº 118.016

Diseño de la portada: Roberto Martínez

Editado e impreso por
EDITORIAL CENTRO GRAFICO LIMITADA
San Ignacio 1240. Fono-Fax: 02-5563280
A-mail: centrografico@123mail.cl
Sala de Ventas: Librería Don Quijote
San Diego 119. L.28
Fono:02-6988134
De esta edición se confeccionaron 1000 ejemplares, los cuales se imprimieron en nuestros propios talleres en el mes de Julio del 2003.

EL TESTIMONIO DEL ARABE LOCO

Este es el testimonio de todo lo que he visto y de todo lo que he aprendido en aquellos años en que poseí los Tres Sellos de MASSHU. He visto Mil y Una lunas, y seguro que es suficiente para la vida de un hombre, aunque se asegura que los Profetas vivieron mucho más. Estoy débil y enfermo, y soporto un gran cansancio y agotamiento; un suspiro mora en mi pecho como si fuera una oscura linterna. Soy viejo.

Los lobos transmiten mi nombre en sus conferencias de medianoche, y esa Voz sutil y tranquila me llama de lejos. Y una Voz mucho más próxima me gritará al oído con impía impaciencia. El peso de mi alma decidirá cuál será el lugar final de mi reposo. Antes de que llegue la hora, debo escribir todo lo que pueda sobre los horrores que acechan Fuera y que aguardan ante la puerta de cada hombre, porque este es el arcano antiguo que ha sido legado desde tiempos remotos, pero que fue olvidado por todos, con la excepción de unos pocos, que son los adoradores de los Antiguos (¡que sus nombres sean borrados de la existencia!).

Si no completo esta misión, tomad lo que haya aquí y descubrid el resto, porque queda poco tiempo y la humanidad no conoce ni entiende el mal que le espera desde todos lados, desde cada Pórtico abierto, desde cada barrera rota, desde cada acólito sin mente que hay en los altares de la locura.

Porque éste es el Libro de los Muertos. El libro de la Tierra Negra, que yo he escrito arriesgando mi vida, de forma exacta a

como lo recibí en los planos de los IGIGI, los crueles espíritus celestiales que existen más allá de los Peregrinos de los Yermos.

Que todos aquellos que lean este libro reciban la advertencia de que el hábitat de los hombres es observado y vigilado por la Raza Antigua de dioses y demonios que proceden de un tiempo anterior al tiempo, y que buscan venganza por aquella Batalla olvidada que tuvo lugar en alguna parte del Cosmos y desgarró los Mundos en los días anteriores a la creación del Hombre, cuando los Dioses Mayores caminaban en los Espacios, cuando estaba la raza MARDUK, tal como la conocen los caldeos, y ENKI, nuestro amo, el Señor de los Magos.

Sabed, entonces, que yo he recorrido todas las Zonas de los Dioses, y también los lugares de los Azonei, y que he descendido a apestosos sitios de Muerte y Sed Eterna, que pueden alcanzarse a través del Pórtico de GANZIR, construido en UR en los días anteriores a Babilonia.

Sabed también que he hablado con todo tipo de espíritus y demonios, cuyos nombres ya no se conocen en las Sociedades del Hombre, o que nunca fueron conocidos. Y los sellos de algunos están escritos aquí; sin embargo los de otros me los he de llevar conmigo cuando os deje. ¡Que ANU tenga misericordia de mi alma!

He visto tierras Desconocidas que ningún mapa ha cartografiado jamás. He vivido en los desiertos y los yermos, y he hablado con demonios y con las almas de los hombres asesinados, y también con las almas de las mujeres que murieron al nacer, víctimas de ese demonio femenino, LAMMASHTA.

He viajado por debajo de los Mares en busca del palacio de Nuestro AMO, y encontré monumentos de piedra de civilizaciones derrotadas, descifrando las escrituras de algunas de ellas; otras siguen siendo un misterio para cualquier hombre vivo. Y estas civilizaciones fueron aniquiladas por el conocimiento que contiene este libro.

He viajado por las Estrellas y he temblado ante los Dioses. Por fin, he encontrado la fórmula con la que atravesé el Pórtico

de ARZIR, pasando hacia los reinos prohibidos de los asquerosos IGIGI.

He evocado a demonios y a los muertos.

He invocado a los fantasmas de mis antepasados, dándoles una apariencia real y visible en las cimas de los templos construidos para alcanzar las estrellas y tocar las más bajas cavidades del HADES. He luchado con el Mago Negro, AZAGTHOTH, en vano, y huí a la Tierra invocando a INANNA y a su hermano, MARDUK, Señor del hacha de doble filo.

He levantado ejércitos contra las Tierras del Este llamando a las hordas de espíritus malignos a las que obligué a ser mis súbditos, y al hacerlo encontré a NGAA, el Dios de los paganos, aquel que escupe llamas y ruge como mil truenos.

He encontrado el miedo.

He encontrado el Pórtico que conduce al Exterior, ante el que los Antiguos, que siempre buscan entrar en nuestro mundo, mantienen una eterna vigilia. He respirado los vapores de aquella Antigua, la Reina del Exterior, cuyo nombre está escrito en el terrible texto MAGAN, el testamento de alguna civilización muerta por culpa de sus sacerdotes, que, anhelantes de poder, abrieron ese terrible y maligno Pórtico una hora más de la debida, siendo consumidos.

Adquirí este conocimiento debido a unas circunstancias bastante peculiares, cuando aún era un ignorante hijo de un pastor de lo que los griegos llaman Mesopotamia.

Cuando apenas era un joven que viajaba solo por las montañas hacia el Este, que sus habitantes llaman MASSHU, di con una roca gris tallada con tres símbolos extraños. Se erguía tan alta como un hombre y tan ancha como un toro. Se hallaba firmemente emplazada en la tierra y no fui capaz de moverla. Sin pensar más en las tallas, salvo que podían ser el decreto de algún rey que había marcado alguna antigua victoria sobre un enemigo, encendí un fuego en su base con el fin de protegerme de los lobos que vagan por aquellas regiones y me fui a dormir, ya que era de noche y me encontraba lejos de mi poblado, Bet Durrabia. A tres horas del amanecer, el diecinueve de Shabatu,

me despertó el ladrido de un perro o, quizá, el aullido de un lobo, extrañamente sonoro y cercano. El fuego se había convertido en unas brasas, y los rojos y resplandecientes rescoldos proyectaban una débil y danzante sombra sobre el monumento de piedra con las tres tallas. Mientras me apresuraba a encender otra hoguera, la roca gris comenzó a elevarse despacio en el aire, como si fuera una paloma. Fui incapaz de moverme o hablar debido al miedo que paralizó mi columna vertebral e inmovilizó mi cerebro con dedos gélidos. El Dik de Azug-bel ya no me era más extraño que esta visión, aunque pareció fundirse entre mis manos.

De inmediato, oí una voz baja que procedía de cierta distancia, y un miedo distinto al de la posibilidad de que fueran unos merodeadores se apoderó de mí; temblando, rodé hasta situarme detrás de unos arbustos. Otra voz se unió a la primera y, al rato, varios hombres vestidos con las túnicas negras de los ladrones se reunieron en el lugar donde yo había estado, rodeando la roca flotante, sin mostrar ninguna señal de pavor.

Entonces vi con claridad que las tres tallas del monumento brillaban con una centellante tonalidad flamígera, como si la roca estuviera ardiendo. Las figuras murmuraban al unísono una plegaria de invocación de la que apenas se podían distinguir unas palabras, y estas en una lengua desconocida; no obstante, ¡y que ANU se apiade de mí! esos rituales ya no me son desconocidos.

Los hombres, a los que no podía distinguir ni reconocer sus caras, empezaron a apuñalar con frenesí el aire con unos cuchillos que brillaban fríos y afilados en la noche de la montaña.

De debajo de la roca flotante, del mismo suelo donde había estado emplazada, se alzó la cola de una serpiente. Sin duda era la más grande de las que yo había visto. La parte más delgada tenía el grosor del brazo de dos hombres, y, a medida que se elevaba de la tierra, la siguió otra, aunque el fin de la primera no se distinguía y parecía hundirse en el mismo Abismo. Esas extremidades fueron seguidas por otras; el terreno comenzó a sacudirse bajo la presión de tantas extremidades enormes. El cántico de

los sacerdotes, porque ya sabía que eran los sirvientes de un Poder oculto, se hizo mucho más sonoro, casi histérico.

¡IA! ¡IA! ¡ZI AZAG!
¡IA! ¡IA! ¡ZI AZKAK!
¡IA! ¡IA! ¡KUTULU ZI KU!
¡IA!

El lugar donde me ocultaba se humedeció con una sustancia, ya que me encontraba en camino descendente al de la escena que contemplaba. Toqué el líquido y descubrí que se trataba de sangre. Dominado por el horror, lancé un grito y delaté mi presencia a los sacerdotes. Se volvieron hacia mí, y con repugnancia me di cuenta de que se habían cortado el pecho con las dagas que habían empleado para levantar la piedra, todo eso con algún propósito místico que no pude adivinar; aunque ahora ya sé que la sangre es el alimento de esos espíritus, razón por la cual los campos de guerra, una vez que la Batalla ha concluido, brillan con una luz antinatural, porque es ahí donde las manifestaciones de los espíritus se alimentan.

¡Que ANU nos proteja!

Mi grito tuvo el efecto de hacer que el ritual se sumiera en el caos y el desorden. Me lancé a la carrera por el sendero de la montaña por el que había subido, y los sacerdotes emprendieron mi persecusión, auque me pareció que algunos se quedaban atrás, quizá con el fin de completar los Ritos. Sin embargo, mientras descendía frenéticamente por las pendientes en la fría noche, con el corazón galopando en mi pecho y la cabeza desbocada, por detrás de mí escuché el sonido de rocas quebrándose y de truenos que sacudieron el mismo terreno que pisaba. Aterrado y por la prisa, caí al suelo.

Me incorporé y giré para enfrentarme al atacante que tuviera más cerca, a pesar de que iba desarmado. Para mi sorpresa, lo que vi no fue ningún sacerdote de un horror antiguo ni a ningún nigromante del Arte prohibido, sino las túnicas negras caídas so-

bre la hierba y los matorrales, sin la presencia de vida o cuerpos en ellas.

Con cautela me acerqué a la primera y, recogiendo una rama, la alcé de los matorrales espinosos. Lo único que quedaba del sacerdote era un charco de limo parecido al aceite verde; despedía el olor de un cuerpo que se hubiera podrido bajo el sol. Ese hedor casi me hizo perder el sentido, pero estaba decidido de encontrar a los otros y averiguar si habían corrido la misma suerte.

Al regresar por la pendiente, por la que sólo unos momentos antes había huido con tanto pavor, topé con otro de los oscuros sacerdotes y lo encontré en condiciones idénticas al primero. Seguí andando y pasé al lado de más túnicas, aunque ya no me atreví a levantarlas. Entonces, por fin llegué hasta el monumento de roca gris que se había alzado en forma antinatural en el aire ante el comando de los sacerdotes. Ahora había vuelto a posarse sobre el suelo, pero las tallas seguían brillando con luz supernatural. Las serpientes o lo que en aquel momento tomé como tales, habían desaparecido. Pero en las brasas muertas del fuego ya frías y negras, había una placa de lustroso metal. La recogí y vi que estaba tallada, igual que la piedra aunque de forma muy intrincada, de una manera que no fui capaz de comprender. No exhibía los mismos trazos que la roca, pero tuve la sensación de que casi podía leer los caracteres, aunque me fue imposible, como si alguna vez hubiera conocido la lengua y ya la hubiera olvidado. Empezó a dolerme la cabeza como si un diablo la estuviera aporreando y, entonces un haz de luz de luna se posó sobre el amuleto de metal, porque ahora sé lo que era, y una voz penetró en mi mente y con una sola palabra me contó los secretos de la escena de que había sido testigo:

KUTULU

En ese instante, como si me lo hubieran susurrado con vehemencia en el oído, lo comprendí.

Estos son los signos que había tallados en la roca gris, que era el Pórtico Exterior:

Y este es el amuleto que sostenía en la mano y que, mientras escribo estas palabras, seguí llevando al cuello:

De los tres símbolos tallados, el primero es el Signo de nuestra Raza más allá de las Estrellas y que, en la lengua que me enseñó el Amanuense, se llama ARRA, un emisario de los Antiguos. En la lengua de la ciudad más antigua de Babilonia, era UR. Es el Signo de la Alianza de los Dioses Mayores, y cuando lo vean, ellos, que nos lo dieron a nosotros, no nos olvidarán. ¡Lo han jurado!

¡Espíritu de los Cielos, Recuerda!

El segundo es el Signo Mayor, y es la Llave con la cual, al emplearse las palabras y formas adecuadas, se pueden invocar los Poderes de los Dioses Mayores. Posee un Nombre, y se llama AGGA.

El tercero es el Signo del Observador. Se llama BANDAR. El Observador es una Raza enviada por los Antiguos. Mantiene vigilia mientras uno duerme, siempre que se hayan realizado el ritual y sacrificio apropiados; de lo contrario, si se lo invoca, se vuelve contra ti.

Para que estos sellos sean efectivos, deben estar tallados en piedra y emplazados en el suelo. O en un altar de ofrendas. O llevados a la Roca de las Invocaciones. O grabados en el metal del Dios o la Diosa de uno, siempre colgando del cuello aunque oculto a la vista del profano. De estos tres, el ARRA y el AGGA pueden ser usados por separado, esto es, cada uno solo. Sin embargo, el BANDAR jamás ha de emplearse solo, sino con uno o los dos restantes, porque se le debe recordar al Observador la Alianza que ha jurado con los Dioses Mayores y con nuestra Raza, de lo contrario, se volverá contra ti, matándote y atacando tu poblado hasta que se obtenga el socorro de los Dioses Mayores por medio de las lágrimas de tu pueblo y el grito desesperado de tus mujeres.

¡KAKAMMU!

El amuleto de metal que saqué de las cenizas del fuego, y que atrajo la luz de la luna, es un sello potente contra cualquiera que pueda atravesar el Pórtico desde el Exterior, ya que al verlo se apartará de ti

CON LA ÚNICA EXCEPCIÓN DE SI CAPTA LA LUZ DE LA LUNA SOBRE SU SUPERFICIE

porque, en los oscuros días de la luna, o con el cielo nublado, poca protección puede haber contra los espíritus malignos de la Tierra Antigua en caso de que rompan la barrera o que sus sirvientes de este lado les permitan la entrada. En ese caso, no se dispondrá de ningún recurso hasta que la luz de la luna brille so-

bre la tierra, ya que ésta es la más antigua de los Zonei, y es el resplandeciente símbolo de nuestro Pacto. ¡NANNA, Padre de los Dioses, Recuerda!

Por lo cual, el amuleto debe ser tallado en plata pura bajo la plena luz de la luna, de modo que ésta pueda brillar sobre sus trazos y su esencia ser atraída y capturada en el metal. Deben pronunciarse los encantamientos adecuados y realizarse los rituales prescritos tal como se transcriben en este libro. Jamás debe ser expuesto a la luz del Sol porque SHAMMASH, llamado UDU, por celos, le robaría el poder al sello. En tal caso, deberá ser bañado en aguas de alcanfor y repetir una vez más los encantamientos y rituales. Pero, en verdad, sería mejor producir uno nuevo.

Os brindo estos secretos con el dolor de mi vida, para que nunca sean revelados al profano, al desterrado o a los adoradores de la Serpiente Antigua, sino para que los guardéis en vuestros corazones sin contarlos jamás.

¡Qué la paz sea con vosotros!

A partir de aquella fatídica noche en las Montañas de MASSHU, vagué por el campo en busca de la clave del conocimiento secreto que me había sido dado. Fue un peregrinar solitario y doloroso, durante el cual no me casé ni llamé a ninguna casa o poblado mi hogar, donde habité en diversos países, a menudo en cuevas o en los desiertos aprendiendo varios idiomas, tal como le sucede al viajero, los cuales me sirvieron para relacionarme con los comerciantes, de los cuales recibí noticias y costumbres. Pero mi trato fue con los Poderes que residen en cada uno de esos países. Pronto llegué a comprender muchas cosas que antes ignoraba, salvo, quizá, en sueños. Los amigos de mi juventud me abandonaron y yo a ellos. Cuando llevaba siete años alejado de mi familia me enteré de que todos se habían suicidado por razones que nadie fue capaz de explicarme; luego, se tuvo que matar a todo su ganado por una extraña epidemia que lo azotó.

Vagué como un mendigo, siendo alimentado pueblo tras pueblo según decidían sus habitantes, aunque a menudo me tiraron

piedras y amenazaron con encerrarme. En ocasiones, pude convencer a algún hombre instruido de que yo era un estudioso sincero; entonces, me permitía leer los registros antiguos donde se detallaban los procedimientos de nigromancia, hechicería, magia y alquimia. Aprendí el hechizo que causa en los hombres enfermedad, plagas, ceguera, locura e incluso muerte. Aprendí las diversas clases existentes de demonios y dioses malignos y las viejas leyendas que hablan sobre los Antiguos. Así, fui capaz de protegerme contra el terrible Maskim, que yace a la espera en los límites del mundo, presto para atrapar al incauto y devorar los sacrificios dispuestos en la noche y en lugares desiertos también contra la diablesa LAMMASHTA, a quien se llama la Espada que Parte el Cráneo, cuya sola visión produce horror y desolación, y (según algunos) una muerte de naturaleza muy extraña.

Con el tiempo, aprendí los nombres y propiedades de todos los demonios, diablos, espíritus malignos y monstruos apuntados en este libro de la Tierra Negra. Aprendí los poderes de los Dioses astrales y cómo solicitar su ayuda en épocas de necesidad. También descubrí a los pavorosos seres que moran más allá de los espíritus astrales, que vigilan la entrada al Templo del Perdido, del de los Días Antiguos, del Antiguo de los Antiguos, cuyo nombre no puedo escribir aquí.

En las ceremonias solitarias que realicé en las colinas, adorando con fuego y espada, con agua y daga, y con la ayuda de la extraña hierba que crece en ciertas partes del MASSHU, con la cual, inadvertidamente, había encendido la hoguera al lado de la roca, esa hierba que le otorga a la mente un gran poder para viajar tremendas distancias en los cielos, lo mismo que en los infiernos, recibí las fórmulas para los amuletos y talismanes que se detallan más adelante y que le proporcionan al Sacerdote un pasaje seguro entre las esferas por donde tal vez viaje en busca de la Sabiduría.

Pero ahora, transcurridas Mil y Una lunas del peregrinar, el Maskim mordisquea mis talones, el Rabishu tira de mi pelo, Lammashta abre sus temibles fauces, AZAG-THOTH se regocija malignamente en su trono, KUTULU alza la cabeza y observa a tra-

vés de los Velos de la hundida Varloorni del Abismo, y clava sus ojos en mí; razón por la que debo apresurarme a escribir este libro en caso de que mi final llegue antes de lo que había preparado, En verdad, da la impresión de que hubiera fracasado en algunos aspectos concernientes al orden de los ritos, de las fórmulas o los sacrificios, porque ahora parece como si todas las huestes de ERESHKIGAL estuvieran esperando, soñando, babeando por mi partida. Ruego a los Dioses que pueda salvarme y no perezca igual que el Sacerdote ABDUL BEN-MÁRTU, en Jerusalén (¡qué los Dioses recuerden y se apiaden de él!). Mi destino ya no está escrito en las Estrellas, porque he roto la Alianza Caldea al buscar el poder sobre los Zonei. He pisado la luna y ésta ya no ejerce poder sobre mí. Las líneas de mi vida han sido borradas por mi vagar en el Yermo encima de las letras escritas en los cielos por los dioses. Incluso ahora puedo oír a los lobos aullando en las montañas tal como lo hicieran en aquella fatídica noche; invocan mi nombre y los nombres de los Otros. Temo por mi carne, pero todavía más por mi espíritu.

Recordad siempre, en cada momento vacío, invocar a los Dioses para que no os olviden, porque son desmemoriados y se encuentran muy lejos. Que vuestras fogatas brillen altas en las Colinas, y en los techos de los templos y en las cimas de las pirámides, para que puedan verlas y recuerden.

Recordad siempre copiar cada fórmula tal como yo la he escrito, y no cambiar ni una sola línea o punto, nada, para que no pierda su valor o algo peor: porque una línea quebrada le proporciona los medios de entrada a aquellos del Exterior, porque una estrella rota es el Pórtico de GANZIR, el Pórtico de la Muerte, el Pórtico de las Sombras y las Conchas. Recitad los encantamientos tal como se transcriben y prescriben aquí. Preparad los rituales sin ningún fallo, y ofreced los sacrificios en los lugares y momentos adecuados.

¡Que los Dioses se apiaden de vosotros!

¡Que podáis escapar de las fauces del MASKIM y vencer el poder de los Antiguos!

¡Y QUE LOS DIOSES OS CONCEDAN LA MUERTE ANTES DE QUE LOS ANTIGUOS GOBIERNEN DE NUEVO LA TIERRA! ¡KAKAMMU! ¡SELAH!

ACERCA DE LOS ZONEI Y SUS ATRIBUTOS

Los Dioses de las Estrellas son Siete. Tienen Siete sellos, los cuales pueden ser usados uno por vez. La aproximación a ellos se realiza a través de Siete Pórticos, los cuales pueden ser usados uno por vez. Poseen Siete Colores, Siete Esencias Materiales, y cada uno un Escalón separado en la Escalera de Luces. Los caldeos tenían un conocimiento imperfecto de éstos, aunque comprendían la Escalera y algunas de las fórmulas. Sin embargo, no disponían de las fórmulas para atravesar los Pórticos, con la excepción de una, sobre la cual está prohibido hablar.

El paso por el Pórtico le brinda al sacerdote el poder y la sabiduría para utilizarla. Queda capacitado para controlar los asuntos de su vida de manera más perfecta que antes; muchos se han contentado sólo con atravesar los tres primeros Pórticos y, luego, detenerse y cesar el avance, disfrutando de los beneficios que encontraron en las esferas preliminares. Pero esto es algo Maligno, ya que no están equipados para repeler el ataque del Exterior

que provoca tal proceder, y su pueblo llorará por su seguridad, que jamás hará acto de presencia. Por lo tanto, sitúa tu cara en dirección al objetivo final y esfuérzate por avanzar hacia las Estrellas más lejanas, aunque ello signifique tu propia muerte; porque esa muerte es un sacrificio a los Dioses, para que éstos, complacidos, no olviden a su pueblo.

Entonces, los ZONEI y sus atributos son los siguientes:

El Dios de la Luna es el Dios NANNA. Es el Padre de los Zonei y el más Antiguo de los Peregrinos. Luce una barba larga y porta una vara de lapislázuli en la mano, y posee el secreto de las mareas de sangre. Su color es Plata. Su Esencia se encuentra en la Plata y en el alcanfor, donde está el signo de la Luna. A veces se le llama SIN. Su Pórtico es el primero que deberás atravesar en los rituales que se detallan a continuación. Su Escalón en la Escalera de Luces también es de color Plata.

Éste es el Sello, que deberás grabar en su metal en el decimotercer día de la Luna en el que te encuentres trabajando, sin que haya nadie que sea testigo de tus actos. Al acabar, deberás envolverlo en un cuadrado de la más fina seda y dejarlo reposar hasta el momento en que desees utilizarlo; entonces, sólo deberás sacarlo cuando el Sol se haya puesto. Ningún rayo de sol ha de posarse sobre el Sello si no quieres que quede anulado y te veas obligado a producir uno nuevo.

El Número de NANNA es el Treinta y éste es su Sello:

El Dios de Mercurio es NEBO. Se trata de un espíritu muy viejo con una larga barba. Es el guardián de los Dioses y del conocimiento de la Ciencia. Lleva una corona de cien cuernos y la túnica larga del Sacerdote. Su color es el azul. Su Esencia radica en aquel metal conocido como Mercurio, y a veces también se la encuentra en la arena y en todas las cosas que exhibe el signo de Mercurio. Su Pórtico es el segundo que deberás atravesar en los rituales que se detallan a continuación. Su Escalón en la Escalera de Luces es de color azul.

Éste es su Sello, que deberás escribir en un pergamino en perfecto estado o en la ancha hoja de una palmera, sin que nadie sea testigo de tu acto. Al acabar, deberás envolverlo en un cuadrado de la más fina seda y dejarlo reposar hasta el momento que desees utilizarlo; entonces, sólo deberás sacarlo cuando su luz se encuentre en el cielo. También ése es el mejor momento para fabricarlo.

El Número de NEBO es el Doce y este es su Sello:

La Diosa de Venus es la más excelsa Reina INANNA, llamada por los babilonios ISHTAR. Es la Diosa de la Pasión, tanto del Amor como de la Guerra, dependiendo de su signo y del momento de su aparición en los cielos. Su porte es el de una Dama muy hermosa acompañada de leones, y comparte una sutil naturaleza astral con el Dios de la Luna, NANNA. Cuando están de acuerdo, esto es, cuando sus dos planetas se encuentran situados de manera propicia en los cielos, son como dos copas de ofrendas derramadas con generosidad en los cielos que caen sobre la tierra como una lluvia del dulce vino de los Dioses. Entonces surge una gran felicidad y júbilo. A veces aparece enfundada en armadura, y así es una excelente guardiana contra las maquinaciones de su hermana, la terrible Reina ERESHKIGAL de KUR. Con el Nombre y el Número de INANNA, ningún Sacerdote ha de temer caminar por las máximas profundidades del Mundo Subterráneo, porque al ir pertrechado con Su armadura, es como la propia Diosa. De ese modo fue como yo descendí a los horribles abismos que están con las fauces abiertas bajo la Corteza de la tierra, dominando a los demonios.

De manera similar, es la Diosa del Amor, y le concede una prometida favorable a cualquier hombre que lo desee y que realice

ce el sacrificio adecuado. PERO SABED QUE INANNA TOMA A LOS SUYOS PARA ELLA, Y UNA VEZ ELEGIDO, NINGÚN HOMBRE PODRÁ TENER OTRA PROMETIDA.

Su Color es el Blanco más puro. Su manifestación se produce en el Cobre, y también en las flores más hermosas al igual que en las más tristes muertes del campo de Batalla, que es la flor más bella de dicho lugar. Su Pórtico es el Tercero que deberás atravesar en los rituales que se detallan a continuación, donde tu corazón querrá detenerse; pero gira tu rostro hacia el sendero que conduce más allá, porque ése es tu objetivo verdadero, a menos que la Diosa te elija a ti. Su Escalón en la Escalera de las Luces, construido hace mucho tiempo en Babilonia y en UR, es Blanco.

Éste es su Sello, que deberás grabar en Cobre cuando Venus esté exaltada en los cielos, sin ningún testigo de tu acto. Al acabar, deberá ser envuelto en la seda más pura y guardado en sitio seguro, para sacarlo únicamente, en cualquier momento, cuando surja la necesidad.

El Número de INANNA es el Quince, por el cual se la conoce con frecuencia en los encantamientos de la Dispensación, y su Sello es el siguiente:

El Dios del Sol es el Señor SHAMMASH, hijo de NANNA. Ocupa un trono de oro, lleva una corona de dos cuernos, empuña un cetro en alto en su mano derecha y un disco flamígero en su vida, enviando rayos en todas direcciones. Es el Dios de la Luz y de la Vida. Su color es el Oro. Su Esencia se encuentra en el oro y en todos los objetos y plantas dorados. A veces se lo llama UDDU. Su pórtico es el Cuarto que deberás atravesar en los rituales que se detallan a continuación. Su Escalón en la gran Escalera de Luces es de Oro.

Éste es su Sello, que deberás grabar en oro cuando el Sol se encuentre exaltado en los cielos, estando solo en la cima de una montaña o en algún lugar próximo a los Rayos, pero solo. Al acabar, deberás envolverlo en un cuadrado de la más fina seda y dejarlo reposar hasta que llegue el momento en que lo necesites.

El Número de SHAMMASH es el Veinte y este su Sello:

El Dios de Marte es el poderoso NERGAL.

Tiene la cabeza de un hombre en el cuerpo de un león, y porta una espada y un mayal. Es el Dios de la Guerra y de la suerte de las Guerras. A veces se pensó que era un agente de los Antiguos, ya que moró durante un tiempo en CUTHA. Su color es el rojo oscuro. Su esencia se encuentra en el Hierro y en todas las armas hechas para derramar la sangre de los hombres y animales. Su Pórtico es el Quinto que verás cuando atravieses las Zonas en los rituales que se detallan a continuación. Su Escalón en la Escalera de Luces es Rojo.

Éste es su Sello, que deberá ser grabado en una lámina de Hierro o en papel bañado en sangre cuando Marte esté exaltado en los cielos. Mejor que se haga por la noche, lejos de los hábitats de hombres y animales, donde nadie pueda verte u oírte. Primero ha de ser envuelto en una tela gruesa, luego, en fina seda, guardándolo hasta que surja el momento en que lo necesites. Más has de tener cuidado en no usar este Sello de forma precipitada, ya que se trata de una afilada Espada.

El Número de NERGAL es el Ocho y éste es su Sello:

El Dios de Júpiter es el Señor de los Magos, MARDUK KURIOS, el del Hacha de doble filo. MARDUK nació de nuestro Padre, ENKI, para luchar contra las fuerzas de los Antiguos, a las que derrotó en poderosa lucha, sometiendo a los ejércitos del Mal y sojuzgando a la Reina de los Antiguos. Esa Serpiente está muerta, pero sueña. El Concejo de los Dioses Mayores le concedió a MARDUK Cincuenta Nombres y Poderes que retiene hasta hoy. Su color es el púrpura. Su Esencia se halla en el estaño y en el latón. Su Pórtico es el Sexto con el que te encontrarás a medida que sigas los rituales que se detallan a continuación. Su Escalón en la Escalera de Luces es Púrpura.

Éste es su Sello, que deberás grabar en una lámina de estaño o latón cuando Júpiter se encuentre fuerte en los cielos, al tiempo que recitas invocaciones especiales a ENKI, nuestro Señor. Deberá realizarse como los otros, ser envuelto en fina seda y guardado hasta el momento de su uso. Has de saber que MARDUK aparece como un poderoso guerrero con larga barba y un disco ígneo en sus manos. Porta un arco y una aljaba con flechas, y recorre los cielos manteniendo la Vigilia. Cerciórate de que sólo solicitas su ayuda en las circunstancias más terribles, ya que su poderío es inmenso y su cólera peligrosa. Cuando necesites los poderes de la estrella Júpiter, llama a cambio a uno de los Poderes apropiados que aparecen en estas páginas, y seguro que acudirán.

El Número de Marduk es el Diez y éste su Sello:

El Dios de Saturno es NINIB, llamado ADAR, el Señor de los Cazadores y de la Fuerza. Aparece con una corona de cuernos y una larga espada, vistiendo una piel de león. Es el último de los Zonei ante los terribles IGIGI. Su color es el negro más intenso. Su Esencia se encuentra en el plomo, en las ascuas consumidas del fuego y en las cosas de la muerte y la antigüedad. Su símbolo son los cuernos del ciervo. Su Pórtico es el último con el que te encontrarás durante los ritos que se detallan a continuación. Su Escalón en la Escalera de las Luces es Negro.

Éste es su Sello, que deberás grabar en una lámina o cuenco de plomo, manteniéndolo bien oculto a los ojos del profano. Deberá ser envuelto y guardado como todos los otros hasta que se desee hacer uso de él. Jamás deberá ser expuesto mientras el Sol brille en el cielo, sino cuando haya caído la noche y la tierra se vea negra, porque el conocimiento de NINIB es el de las costumbres de los demonios que acechan entre las sombras en busca de un sacrificio. Conoce a la perfección los territorios de los Antiguos, las prácticas de sus adoradores y el emplazamiento de los Pórticos. Su reino es el de la Noche del Tiempo.

Su Número es el Cuatro, como las estaciones de la Tierra, y su Sello es el siguiente:

EL LIBRO DE ENTRADA,
Y SOBRE EL ANDAR

EL LIBRO DE ENTRADA

Éste es el Libro de Entrada a las Siete Zonas que hay sobre la Tierra, Zonas conocidas por los caldeos y las razas antiguas que les precedieron en los templos perdidos de UR. Sabed que estas Zonas están gobernadas por espíritus celestiales, y que por medio del Sacerdote se puede obtener paso a través de estas tierras limítrofes de los Yermos Azonificados que hay detrás. Sabed que, cuando caminéis de esa manera por el Mar de las Esferas, deberéis dejar a vuestro Observador detrás, de modo

que pueda vigilar vuestro cuerpo y propiedades para que no os maten y os veáis obligados a vagar durante toda la eternidad por los espacios negros entre las Estrellas o a ser devorados por los coléricos IGIGI que moran más allá.

Sabed que tendréis que recorrer los Escalones de la Escalera de Luces, cada uno en su lugar y uno por vez y que deberéis entrar por los Pórticos de acuerdo con la forma permitida, tal como se establece en la Alianza, de lo contrario, seguro que estaréis perdidos.

Sabed que deberéis manteneros purificados durante el espacio de una luna para la Entrada al primer Escalón, una luna entre el primero y el segundo y de nuevo otra entre el segundo y el tercero, y continuar de esta manera. Debéis absteneros de derramar vuestra simiente por este período de tiempo, aunque podéis adorar en el Templo de ISHTAR, siempre que no perdáis vuestra Esencia. Y esto es un gran secreto.

Cada día durante la luna de purificación necesitaréis invocar a vuestro Dios cuando amanezca y a vuestra Diosa cuando oscurezca. Deberéis invocar a vuestro Observador e instruirle a la perfección acerca de sus deberes, proporcionándole un tiempo y lugar desde el cual os pueda servir y rodearos en todas las direcciones con una espada llameante.

Para el Recorrido vuestras ropas han de ser hermosas, limpias y sencillas, pero apropiadas para cada Escalón. Y deberéis llevar con vosotros el Sello de ese Escalón en particular sobre el que Andaréis, que es el Sello de la Estrella que le corresponde.

Deberéis preparar un altar que esté situado hacia el Norte, y en él colocaréis las estatuas de vuestras deidades, o las Imágenes que sean adecuadas, un cuenco de ofrenda y un brasero. Sobre la tierra tendrá que estar grabado el Pórtico adecuado para el Andar. Si sobre vuestras cabezas se encuentra el Cielo, mejor. Si tuviereis un techo, deberá estar vacío de todo adorno. Ni siquiera una lámpara debe pender sobre vosotros, salvo durante las Operaciones de Invocación, que se discutirán más adelante (¡si los Dioses me conceden el tiempo!). La única luz ha de proceder de las cuatro lámparas situadas en el suelo ante cada uno

de los Pórticos de la Tierra: al Norte, una; al Este, otra; al Sur, otra; al Oeste, otra. El aceite ha de ser puro, sin olores o, en su defecto, de aromas dulces, especialmente adecuado para la Estrella a la cual deseéis Entrada, de acuerdo con las costumbres de vuestro país.

A continuación se detallan los Siete Pórticos:

ESTE ES EL PRIMER PÓRTICO
EL PÓRTICO DE NANNA, LLAMADO SIN

ESTE ES EL SEGUNDO PÓRTICO
DE NEBO

ESTE ES EL TERCER PÓRTICO
DE INANNA, LLAMADO ISHTAR

ESTE ES EL CUARTO PÓRTICO
DE SHAMMASH, LLAMADO UDDU

ESTE ES EL QUINTO PÓRTICO
DE NERGAL

ESTE ES EL SEXTO PÓRTICO
DEL SEÑOR MARDUK

ESTE ES EL SÉPTIMO PÓRTICO
DE NINIB, LLAMADO ADAR

Y el Ritual del Andar ha de seguir las fórmulas aquí descritas:

Primero, debéis observar la luna de purificación. Durante ese tiempo, no podréis comer carne en los siete días anteriores al último día de la luna, y en el espacio de los tres días anteriores al último día de la luna no podréis ingerir nada, salvo para beber agua dulce. En los tres últimos días, deberéis invocar, además de a vuestro Dios y Diosa, a los Tres Dioses Mayores, ANU, ENLIL, ENKI, con sus invocaciones propias. El Número de ANU es el Sesenta, el Número Perfecto, porque él es el Padre de los Cielos. El Número de ENLIL es el Cincuenta, y es el Padre del Viento. Y el Número de ENKI es el Cuarenta un Número excelso, y él es nuestro Padre, el de todos los que recorran estos senderos olvidados y vaguen por Tierras desconocidas, entre los Yermos, entre los pavorosos monstruos de los Azonei.

Segundo, la Noche del Recorrido, que debe ser la decimotercera noche de la luna, habiendo comenzado en la Decimotercera noche anterior, deberéis acercaros al Pórtico con miedo y respeto. Vuestro Templo está exorcizado. Deberéis encender el Fuego y conjurarlo con la invocación del Dios del Fuego y arrojar incienso. Deberéis realizar ofrendas a las deidades del altar.

Tercero, deberéis encender las cuatro lámparas con el brasero ardiente y recitar la invocación propia de cada una de estas Atalayas en su propio lugar, llamando a la Estrella respectiva.

Cuarto, deberéis recitar la invocación del Observador, clavando la Espada en la Tierra en Su puesto, sin tocarlo hasta que llegue el momento establecido para Su partida.

Quinto, deberéis colocaros el Sello de la Estrella en la mano derecha y susurrar su Nombre despacio.

Sexto, deberéis recitar el Encantamiento del Andar con voz sonora y clara a medida que recorráis el Pórtico en círculos, comenzando por el Norte y yendo hacia el Este; luego, hacia el Sur y el Oeste, siendo el Número de veces que debáis hacerlo igual al Número especial de la Estrella.

Séptimo, deberéis retornar al centro del Pórtico, ante vuestro altar, momento en el que deberéis postraros en el suelo sin mirar a derecha o izquierda hacia lo que allí pueda estar moviéndose, ya que estas operaciones atraen al Pórtico a muchas clases de demonios y fantasmas errantes, sino al aire, encima del altar, donde, en poco tiempo, observaréis cómo el Pórtico se abre a vosotros y oiréis al Espíritu-Mensajero de la Esfera saludaros con voz clara; os proporcionará un Nombre que no habréis de olvidar, ya que será el Nombre de vuestro Paso a través del Pórtico, que deberéis usar cada vez que deseéis cruzarlo. El mismo Espíritu-Mensajero saldrá a vuestro encuentro y, si desconocéis su Nombre, os prohibirá la entrada y en el acto caeréis a la Tierra.

Cuando se haya atravesado el Primer Pórtico y se haya recibido el Nombre, caeréis de regreso a la Tierra en el centro de vuestro Templo. Aquello que estaba moviéndose alrededor del Pórtico habrá desaparecido. Recitad sobre el altar vuestro agradecimiento a los Dioses, golpead la Espada del Observador, de

modo que pueda partir, y decid el encantamiento de INANNA que narra cómo ella conquistó el reino del Mundo Subterráneo y derrotó a KUTULU. Entonces, todos los IDUMMU se desvanecerán y seréis libres de abandonar el Pórtico y apagar el Fuego.

No podréis invocar a NANNA hasta que no hayáis atravesado el Pórtico de NANNA. No podréis llamar a NEBO hasta que Su Pórtico no haya sido cruzado. Lo mismo sucede con el resto de los Pórticos. Cuando hayáis ascendido hasta el límite de la Escalera de las Luces, poseeréis conocimiento y poder sobre las Esferas y, a partir de entonces, seréis capaces de invocarlas en tiempos de necesidad. Sin embargo, ello no os dará poder sobre los ABSU, ya que éste se obtiene de manera diferente por medio del Ritual del Descenso. Este Ritual deberéis llevarlo a cabo el decimoquinto día después del trece del mes en el que hayáis pedido que el Pórtico de MARDUK se abriera. Porque MARDUK mató a los espíritus malignos de INANNA, la Diosa del Quince, conquistó los Infiernos, donde algunos de ellos aún moran. Se trata de un Rito muy peligroso y puede ser realizado por cualquier hombre que posea la fórmula, sin importar que haya atravesado los Pórticos anteriores, aunque se recomienda haber pasado por el Pórtico de MARDUK antes de aventurarse al Abismo. Por esta razón, pocos han abierto alguna vez el Pórtico de ADAR y hablado con el de los Cuernos que reside allí y brinda todo tipo de sabiduría con respecto a las operaciones de la nigromancia y los hechizos que aceleran la muerte. Sólo cuando hayáis exhibido vuestro poder sobre los Maskim y los Rabishu podréis avanzar hacia la Tierra de los IGIGI, razón por la que se estableció la Alianza, de modo que nadie pudiera Andar a salvo a través de los valles hundidos de los Muertos antes de haber ascendido hasta MARDUK; y tampoco pudiera abrir los Pórticos que hay más allá de ADAR hasta que hubiera visto los Signos del Dios Loco y experimentado la furia de la Reina infernal.

Y sólo existe una defensa contra los Antiguos. Por cierto, únicamente un loco, ¡tal cómo me llaman a mí!, puede esperar tener poder sobre Aquellos que viven en los Espacios Exteriores, porque se desconoce su poder y el número de sus hordas. Cada día

dan a luz más horrores de los que la mente de un hombre es capaz de concebir, cuya visión apenas puede soportar. Hubo un tiempo en que el Pórtico hacia el Exterior permaneció abierto demasiado y yo contemplé el horror que paraliza, ése que las palabras no pueden describir y que la escritura sólo sirve para confundir. El Antiguo que escapó hacia el Mundo Interior fue obligado a retroceder a través del Pórtico por un mago de gran poder, pero a costa de una tremenda pérdida para los poblados y rebaños de la Isla. Muchas ovejas murieron de forma antinatural al tiempo que otras muchas fueron devoradas, y muchos Bedou perdieron el sentido porque la mente percibe aquello que se le muestra, pero la visión de los Antiguos es una blasfema para los sentidos corrientes de un hombre, ya que proceden de un mundo que no es recto, sino retorcido, y su existencia tiene aspectos antinaturales y dolorosos para el ojo y la mente, momento en que el espíritu se ve amenazado y huye del cuerpo.

Por esa razón, los pavorosos utukku xul se apoderan del cuerpo y moran en él hasta que el Sacerdote los Destierra al lugar del que vinieron, para que el espíritu normal pueda retornar a su entorno de antaño.

Y están los ALLU, espantosos demonios con cara de perro que son los Mensajeros de los Dioses de Presa, que devoran hasta los mismos huesos de un hombre. Y hay muchos más, pero éste no es el lugar adecuado para mencionarlos, con la excepción de darle una advertencia al Sacerdote para que evite el anhelo ambicioso por dominar a los Antiguos del Exterior hasta que no adquiera la maestría sobre los poderes del Interior. Sólo cuando se haya atravesado el ADAR podrá considerarse el Sacerdote amo de los planos de las Esferas y capaz de combatir contra los Dioses Antiguos. En cuanto se haya contemplado a la misma Muerte a los Ojos, el Sacerdote podrá invocar y controlar a los habitantes que moran en sus cámaras de densos cortinajes. Entonces podrá pensar en abrir el Pórtico sin temor ni titubeos hacia el espíritu que mata al hombre.

Entonces podrá esperar adquirir poder sobre los demonios que asolan la mente y el cuerpo, que tiran del pelo y apresan las manos, gritando Nombres viles en la atmósfera de la Noche.

Porque aquello que se acerca sobre el Viento sólo puede ser muerto por aquel que conoce el Viento; y lo que procede de los mares sólo puede ser muerto por el que conoce las Aguas. Así está escrito en la Antigua Alianza.

LOS ENCANTAMIENTOS DE LOS PÓRTICOS

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NANNA

¡Espíritu de la Luna, Recuerda!
¡NANNA, Padre de los Dioses Astrales, Recuerda!
¡Te invoco en nombre de la Alianza jurada por Ti y la Raza del Hombre! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde los Pórticos de la Tierra te llamo! ¡Desde los Cuatro Pórticos de la Tierra de KI, te suplico!
¡Oh, Señor, Héroe de los Dioses, que en el cielo y en la tierra estás exaltado!
¡Señor NANNA, de la Raza de ANU, escúchame!
¡Señor NANNA, llamado Sin, escúchame!
¡Señor NANNA, Padre de los Dioses de UR, escúchame!
¡Señor NANNA, Dios de la Resplandeciente Corona de la Noche, escúchame!
¡Hacedor de Reyes, Progenitor de la Tierra, Donante del Cetro Do- rado, Escúchame y Recuerda!
¡Poderoso Padre, Cuyos pensamientos están más allá de la comprensión de dioses y hombres, Escúchame y Recuerda!
¡Pórtico de los Grandes Pórticos de las Esferas, Ábrete ante mí!
¡Amo de los IGIGI, abre Tu Pórtico!
¡Amo de los ANNONAKI, abre el Pórtico a las Estrellas!

¡IA NAMRASIT! ¡IA SIN! ¡IA NANNA!
¡BASTAMAAGANASTA IA KIA KANPA!
¡MAGABATHI-YA NANNA KANPA!
¡MASHRITA NANNA ZIA KANPA!
¡IA MAG! ¡IA GAMAG! ¡ IA ZAGASTHENA KIA!
¡ASHTAG KARELLIOSH!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NEBO

¡Espíritu del Planeta Veloz, Recuerda!
¡NEBO, Guardián de los Dioses, Recuerda!
¡NEBO, Padre de la Sagrada Escritura, Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres, Te invoco! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Pórtico del Gran Dios NANNA, Te llamo!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera Lunar, Te llamo!
Señor NEBO, ¿quién no conoce Tu Sabiduría?
Señor NEBO, ¿quién no conoce Tu Magia?
Señor NEBO, ¿qué espíritu de la tierra o de los cielos no es conjurado por Tu Escritura mística?
Señor NEBO, ¿qué espíritu de la tierra o los cielos no está obliga- do por la Magia de Tus Hechizos?
¡NEBO KURIOS! ¡Señor de las Artes Sutiles, abre el Pórtico a la Esfera de Tu Espíritu!
¡NEBO KURIOS! ¡Amo de la Ciencia Química, abre el Pórtico a la Esfera de Tus Obras!
¡Pórtico del Planeta Veloz, MERKURIOS, Ábrete a mí!
¡IA ATHZOTHTU! ¡IA ANGAKU! ¡IA ZI NEBO!
¡MARZAS ZI FORNIAS KANPA!
¡LAZHAKAS SHIN TALSAS KANPA!
¡NEBOS ATHANATOS KANPA!
¡IA GAASH! ¡IA SAASH! ¡IA KAKOLOMAM-YASH!
¡IA MAAKADI!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE ISHTAR

¡Espíritu de Venus, Recuerda!
¡ISHTAR, Señora de los Dioses, Recuerda!
¡ISHTAR, Reina de la Tierra del Sol Naciente, Recuerda!
¡Señora de Señoras, Diosa de Diosas, ISHTAR, Reina de todos los Pueblos, Recuerda!
¡Oh, Resplandeciente y Alta Antorcha del Cielo y de la Tierra, Recuerda!
¡Oh, Destructora de las Hordas Hostiles, Recuerda!
¡Leona, Reina de la Batalla, Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Pórtico del Gran Dios NEBO te llamo!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de NEBO, Te llamo!
¡Señora, Reina de las Meretrices y los Soldados, Te llamo!
¡Señora, Reina de la Batalla y del Amor, Te lo ruego, Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres, Te llamo!
¡Escúchame y Recuerda!
¡Supresora de Montañas!
¡Defensora de los Ejércitos!
¡Deidad de los Hombres! ¡Diosa de las Mujeres! ¡Donde Tu mirada se posa, los Muertos viven!
¡ISHTAR, Reina de la Noche, abre Tu Pórtico a mí!
¡ISHTAR, Señora de la Batalla, abre del todo Tu Pórtico!
¡ISHTAR, Espada del Pueblo, abre Tu Pórtico a mí!
¡ISHTAR, Señora del Don del Amor, abre del todo Tu Pórtico!
¡Pórtico del Dulce Planeta LIBAT, Ábrete a mí!
¡IA GUSHE-YA! ¡IA INANNA! ¡IA ERMNM-YA!
¡ASHTA PA MABACHA CHA KUR ENM-YA!
¡RABBMI LO-YAK ZI ISHTARI KANPA!
¡INANNA ZI AMMA KANPA! ¡ BI ZAMMA KANPA!
¡IA IA IA BE-YI RAZULUKI!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE SHAMMASH

¡Espíritu del Sol, Recuerda!

¡SHAMMASH, Señor del Disco Flamígero, Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres,
Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Pórtico de la Amada ISHTAR, la Esfera de LIBAT, Te llamo!
¡ILUMINADOR de la Oscuridad, Destructor del Mal, Lámpara de la Sabiduría, te llamo! ¡SHAMMASH, Portador de Luz, Te llamo!
¡KUTULU es quemado por Tu Poderío! ¡AZAG-THOTH cae de Su Trono ante Ti! ¡ISHMGARRAB es calcinado por Tus rayos!
¡Espíritu del Disco Ardiente, Recuerda!
¡Espíritu de la Luz Eterna, Recuerda!
¡Espíritu Rasgador de los Velos de la Noche, Disipador de la Oscuridad, Recuerda!
¡Espíritu que Abres el Día, abre del todo Tu Pórtico!
¡ESPÍRITU que te elevas entre las Montañas con esplendor, abre Tu Pórtico a mí!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de ISHTAR, le pido a Tu Pórtico que se abra!
¡Pórtico del Sol, Ábrete a mí!
¡Pórtico del Cetro Dorado, Ábrete a mí!
¡Pórtico del Poder que Da Vida, ¡Ábrete! ¡Ábrete'
¡IA UDDU-YA! ¡RUSSULUXI!
¡SAGGTAMARANIA! ¡IA! ¡IA! ¡ATZARACHI-YA!
¡ATZARELECHI-YU! ¡BARTALAKATAMAM-YA KANPA!
¡ZI DINGIR UDDU-YA KANPA! ¡Zl DINGIR USHTU-YA KANPA!
¡ZI SHTA! ¡ZI DARAKU! ¡ZI BELURDUK!
¡KANPA! ¡IA SHTA KANPA! ¡IA!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NERGAL

¡Espíritu del Planeta Rojo, Recuerda!
¡NERGAL, Dios de la Guerra, Recuerda!
¡NERGAL, Vencedor de Enemigos, Comandante de Huestes, Recuerda!
¡NERGAL, Matador de Leones y de Hombres, Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Ti y la Raza de los Hombres,
¡Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Gran Pórtico del Señor SHAMMASH, la Esfera del Sol, Te llamo!
¡NERGAL, Dios del Sacrificio de la Sangre, Recuerda!
¡NERGAL, Señor de las Ofrendas de la Batalla, Destructor de las Ciudades Enemigas,
¡Devorador de la carne del Hombre, Recuerda!
¡NERGAL, Portador de la Espada Poderosa, Recuerda!
¡NERGAL, Señor de las Armas y los Ejércitos, Recuerda!
¡Espíritu del Resplandor del Campo de Batalla, abre del todo Tu Pórtico!
¡Espíritu de la Entrada a la Muerte, abre Tu Pórtico a mí!
¡Espíritu de la Lanza que Surca los Aires, de la Espada Empaladora, de la Roca Voladora, Ábrele el Pórtico a Tu Esfera a Aquel que no teme nada!
¡Pórtico del Planeta Rojo, Ábrete!
¡Pórtico del Dios de la Guerra, Ábrete del todo!
¡Pórtico del Dios de la Victoria obtenida en la Batalla, Ábrete a mí!
¡Pórtico del Señor de la Protección, Ábrete!
¡Pórtico del Dios de los ARRA y los AGGA, Ábrete!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de SHAMMASH, te lo pido, Ábrete!
¡IA-NERGAL-YA! ¡IA ZI AMGA KANPA!
¡IA NNGA! ¡IA NNGR-YA! ¡IA! ¡NNGYA! ¡IA ZI DINGIR NEENYA KANPA!
¡IA KANTALAMAKKYA TARRA! ¡KANPA!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE MARDUK

¡Espíritu del Gran Planeta, Recuerda!
¡MAR DUK, Dios de la Victoria Sobre los Ángeles Oscuros, Recuerda!
¡MARDUK, Señor de Todas las Tierras, Recuerda!
¡MARDUK, hijo de ENKI, Señor de Magos, Recuerda!
¡MARDUK, Vencedor de los Antiguos, Recuerda!
¡MARDUK, Tú, que le das a las Estrellas sus Poderes, Recuerda!
¡MARDUK, Tú que le Asignas sus Lugares a los Peregrinos, Recuerda!
¡Señor de los Mundos y de los Espacios Intermedios, Recuerda!
¡Primero entre los Dioses Astrales, Escúchame y Recuerda!
En el Nombre de la Alianza jurada entre Tú y la Raza de los Hombres,
¡Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Pórtico del Poderosos NERGAL, la Esfera del Planeta Rojo, Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡MARDUK, Señor de los Cincuenta Poderes, Abre Tus Pórticos a mí!
¡MARDUK, Señor de los Cincuenta Poderes, Abre Tus Pórticos a tu Servidor!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de NERGAL, te pido que abras!
¡Pórtico del Gran Dios, Ábrete!
¡Pórtico del Dios del Hacha de Doble Filo, Ábrete!
¡Pórtico del Conquistador de los Monstruos del Mar, Ábrete!
¡Pórtico de la Ciudad Dorada de SAGALL, Ábrete!
¡IA DAG! ¡IA GAT! ¡IA MARGOLQBABBONNESH!
¡IA MARRUTUKKU! ¡IA TUKU! ¡SUHRIM SUHGURIM!
¡ZAHRIM ZAHGURIM! ¡AXXANNGABANNAXAXAGANNABABILLUKUKU!

EL CONJURO DEL PÓRTICO DE NINIB

¡Espíritu del Peregrino de los Yermos, Recuerda!
¡Espíritu del Planeta del Tiempo, Recuerda!
¡Espíritu del Planeta del Cazador, Recuerda!
¡NINIB, Señor de los Caminos Oscuros, Recuerda!
¡NlNlB, Señor de los Pasajes Secretos, Recuerda!
¡NINIB, Conocedor de Todos los Secretos, Recuerda!
¡NINIB, El Silencioso de los Cuernos, Recuerda!
¡NINIB, Observador de los Caminos de los IGIGI, Recuerda!
¡NINIB, Conocedor de los Senderos de los Muertos, Recuerda!
¡En el Nombre de la Alianza jurada entre Tú y la Raza de los hombres, Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡Desde el Poderoso Pórtico del Señor de los Dioses, Te llamo! ¡Escúchame y Recuerda!
¡NlNlB, Oscuro Peregrino de Tierras Olvidadas, Escúchame y Recuerda!
¡NINIB, Guardián de los Dioses Astrales, Ábreme Tu Pórtico!
¡NINIB, Amo de la Caza y del Largo Viaje, Abre Tu Pórtico a mí!
¡Pórtico del Dios Mayor de los Dos Cuernos, Ábrete!
¡Pórtico de la Última Ciudad de los Cielos, Ábrete!
¡Pórtico del Secreto de la Eternidad, Ábrete !
¡Pórtico del Amo del Poder Mágico, Ábrete!
¡Pórtico del Señor de Toda Hechicería, Ábrete!
¡Pórtico del Conquistador de todos los Encantamientos Malignos, Escúchame y Ábrete!
¡Por el Nombre que me dieron en la Esfera de MARDUK, Señor de Magos, Te pido que te Abras!
¡IA DUK! ¡IA ANDARRA! ¡ IA Zl BATTU BA ALLU!
¡BADAGU BEL DIRRIGU BAAGGA KA KANPA.
¡BEL ZI EXA EXA!
¡AZZAGBATI ¡BAZZAGBARRONIOSH!

EL CONJURO DEL DIOS DEL FUEGO

¡Espíritu del Fuego, Recuerda!
¡GIBIL, Espíritu del Fuego, Recuerda!
¡GIRRA, Espíritu de las Llamas, Recuerda!
¡Oh, Dios del Fuego, Poderoso Hijo de ANU, el más aterrador entre Tus Hermanos, Levántate!
¡Oh, Dios del Horno, Dios de la Destrucción, Recuerda!
¡Levántate, Oh, Dios del Fuego, GIBIL, en Tu Majestad, y devora a mis enemigos!
¡Levántate, Oh, Dios del Fuego, GIRRA, en Tu Poder, e incinera a los hechiceros que me persiguen!
¡GIBIL GASHRU UMUNA YANDURU
TUSHTE YESH SHIR ILLANI U MA YALKI!
¡GISHBAR IA ZI IA
IA ZI DINGIR GIRRA KANPA!
¡Levántate, Hijo Del Disco Flamígero de ANU!
¡Levántate, Vástago del Arma Dorada de MARDUK!
¡No soy yo, sino ENKI, Señor de Magos, quien te llama!
¡No soy yo, sino MARDUK, Matador de la Serpiente, quien te llama ahora hasta aquí!
¡Quema el Mal y al Maligno!
¡Quema al Hechicero y a la Hechicera!
¡Abrásalos! ¡Quémalos! ¡Destrúyelos!
¡Consume sus poderes!
¡Llévatelos lejos!
Levántate, GISHBAR BA GIBBIL BA GIRRA ZI AGA KANPA
¡Espíritu del Dios del Fuego, Te Conjuro!
¡KAKKAMMANUNU!

EL CONJURO DEL OBSERVADOR

Éste es el Libro del Conjuro del Observador; las fórmulas son iguales que las que recibí del Amanuense de ENKI, Nuestro Amo y Señor de Toda Magia. Mucho cuidado ha de tenerse para que este Espíritu indómito no se vuelva contra el Sacerdote, razón por la que ha de efectuarse un sacrificio preliminar en un cuenco

limpio y nuevo, el cual debe llevar inscritos los signos apropiados, que son los tres signos grises que aparecían tallados en la Roca de mi inciación y que se muestran a continuación:

Deben ser grabados en el cuenco con un punzón fino o ser pintados con tinta oscura. El sacrificio ha de consistir en pan recién hecho, resina de pino y la hierba Oderibos. Han de ser quemados en el cuenco nuevo y tener la Espada del Observador a mano, con su Signo grabado en la superficie, porque él habitará en ella en el momento de la Llamada y se marchará cuando se le dé permiso para hacerlo.

El Observador procede de una Raza diferente a la de los Hombres y también distinta a la de los Dioses; se cuenta que se encontraban con KINGU y sus hordas en el transcurso de la Guerra entre los Mundos, pero, insatisfecho, se pasó a los Ejércitos del Señor MARDUK.

Por lo tanto, es de sabios invocarlo en los Nombres de los Tres Grandes Observadores que existieron antes de la confrontación, de quienes el Observador y su Raza descienden en última instancia, y esos Tres son ANU, ENLIL y el Señor ENKI, el de las Aguas Mágicas. Por esa razón a veces se los llama los Tres Observadores, MASS SSARATI y el Observador MASS SSARATU o KIA MASS SSA-RATU.

El Observador aparece a veces como un Perro grande y feroz, que ronda alrededor del Pórtico o el Círculo y espanta a los idimmu que siempre acechan por las barreras, a la espera del sacrificio. Y el Observador aparece en ocasiones como un Espíritu grande y noble, blandiendo la Espada de Llamas, ante el cual incluso los Dioses Mayores sienten respeto. Y a veces el Obser-

vador aparece como un Hombre con una Túnica Larga, afeitado, con ojos que jamás se apartan de ti. Y se dice que el Señor de los Observadores mora en los Yermos de los IGIGI, que sólo Observa y que jamás alza la espada o lucha contra los idimmu, excepto cuando los Dioses Mayores invocan la Alianza en su Concejo, como en los Siete Gloriosos APHKHALLU.

Y a veces los Observadores aparecen como el Enemigo, dispuesto a devorar al Sacerdote que se ha equivocado en los encantamientos, ha omitido el sacrificio o desafiado la Alianza, por cuyos actos ni los mismos Dioses Mayores pueden perdonar a esa silenciosa Raza de pagar su tributo. Se dice que algunos de esa Raza están a la espera de que los Antiguos vuelvan a gobernar el Cosmos para que se les pueda conceder la mano derecha del honor, y que éstos Son proscritos. Eso es lo que se dice.

EL CONJURO PRELIMINAR

Cuando haya llegado la hora de invocar al Observador por primera vez, el lugar ha de estar limpio y tú rodeado por un círculo doble de harina. No ha de haber ningún altar, sólo el Cuenco nuevo con los tres Signos tallados. El Conjuro del Fuego ha de realizarse con los sacrificios dentro del cuenco ardiente. En ese momento, éste se llamará AGA MASS SSARATU, y sólo ha de emplearse para invocar al Observador.

El cuenco se debe situar entre los Círculos, de cara al nordeste.

Debes llevar unas ropas y capucha negras.

Debes tener la Espada a mano, pero sin que toque todavía el suelo.

Debe ser durante la Hora Más Oscura de la Noche.

Que no brille ninguna luz salvo la de AGA MASS SSARATU.

Y el Conjuro de los Tres ha de ser así:

¡ISS MASS SSARATI SHA MUSHI LIPSHURU RUXISHA LIMNUTI!
¡IZIZANIMMA ILANI RABUTI SHIMA YA DABABI!
¡DINI DINA ALAKTI LIMDA!
¡ALSI KU NUSHI ILANI MUSHITI!
¡IA MASS SSARATI ISS MASS SSARATI BA IDS MASS SSAEATU!

Y este Conjuro especial puede llevarse a cabo en cualquier momento en que el Sacerdote considere que se encuentre en peligro, ya sea su vida o su espíritu y los Tres Observadores y el Gran Observador correrán en su ayuda,

Una vez pronunciado, con las palabras IDS MASS SSARATU ha de clavarse con fuerza la Espada en el suelo detrás del AGA MASS SSARATU. Entonces, el Observador aparecerá para recibir las instrucciones del Sacerdote.

EL CONJURO NORMAL DEL OBSERVADOR

Este Conjuro ha de realizarse en el transcurso de cualquier Ceremonia cuando sea necesario llamar al Observador para que vigile los límites exteriores del Círculo o Pórtico. La Espada ha de clavarse en el suelo igual que en el proceso precedente, de cara al nordeste, pero el AGA MASS SSARATU no es necesario, CON LA EXCEPCIÓN DE QUE NO HAYAS HECHO NINGÚN SACRIFICIO A TU OBSERVADOR EN EL ESPACIO DE UNA LUNA, en cuyo caso es imprescindible rendirle un sacrificio nuevo, ya sea en esa Ceremonia o en algún otro momento anterior.

Levanta la Daga de Cobre de INANNA y declama el Conjuro en voz clara, ya sea alta o baja:

¡IA MASS SSARATU!
Te invoco por el Fuego de GIRRA
Los Velos de la Hundida Varloorni
Y por las Luces de SHAMMASH.

Te llamo hasta aquí, ante mí, en sombra, visible,
En Forma observable, para Observar y Proteger este Círculo Sagrado, este Pórtico Sagrado de (N.)
Que Él, el del Nombre Impronunciable, el del Número Desconocido,
Al que ningún hombre ha visto jamás,
Al que ningún geómetra ha medido,
Al que ningún brujo ha llamado nunca
¡TE LLAMO AHORA HASTA AQUÍ!
¡Levántate, por ANU te invoco!
¡Levántate, por ENLIL te invoco!
¡Levántate, por ENKI te invoco!
Deja de ser el Durmiente de EGURRA.
Deja de yacer bajo las Montañas de KUR.
¡Levántate de los agujeros de los antiguos holocaustos!
¡Levántate del viejo Abismo de NARR MARRATU!
¡Por ANU, Ven !
¡Por ENLIL, VEN!
¡Por ENKI, ven!

¡IA MASS SSARATU! ¡IA MASS SSARATU! ¡IA MASS SSA RATU ZI KIA KAPA!
¡BARRGOLOMOLONETH KIA!
¡SHTAH!

En ese momento, sin duda que el observador vendrá y se erguirá en el exterior del Pórtico o Círculo hasta que se le conceda licencia para partir, lo cual se consigue cuando el Sacerdote golpea con la mano izquierda la empuñadura de la Espada y pronuncia la fórmula ¡BARRA MASS SSARATU! ¡BARRA!

No podrás abandonar tus límites sagrados hasta que le hayas dado permiso para marcharse, de lo contrario te devorará. Así son las leyes.

Y a él no le importa aquello que observa: sólo que obedece al Sacerdote.

EL TEXTO MAKLU

EL LIBRO MAKLU
DE LA INCINERACIÓN DE LOS ESPÍRITUS MALIGNOS

Aquí aparecen los Destierros, Incineraciones y Sujeciones que nos han sido dados por ENKI, el Señor. Han de realizarse por el Sacerdote sobre el AGA MASS SSARATU, con las imágenes adecuadas tal como se describen en este texto. Los encantamientos deben ser recitados después de que el Observador haya sido invocado; entonces, él llevará a cabo las tareas que se le encomienden en los encantamientos. En cuanto regrese, ha de ser despedido tal como se explicó con anterioridad. Sabed que una vez empleadas las imágenes, deben ser quemadas por completo, y las cenizas enterradas en tierra segura, donde nadie pueda encontrarlas, y menos tocarlas, lo que significaría la muerte.

Sabed que los Espíritus Malignos son, principalmente, Siete, y representan a los Siete Maskim que arrancan el corazón de un hombre y se burlan de sus Dioses. Su Magia es muy potente, y son los Señores de las sombras y de las profundidades de los Mares de donde proceden y donde, según se cuenta, una vez reinaron sobre MAGAN. Los destierros o exorcismos se deben pronunciar con voz clara, sin rastro de temblor ni titubeo. Los brazos han de estar alzados por encima de la cabeza en la postura de un Sacerdote de SHAMMASH, y los ojos han de contemplar el Espíritu de SHAMMASH, aunque sea el tiempo de Su sueño detrás de las Montañas del Escorpión.

No se debe cambiar ninguna palabra ni enseñárselas a nadie salvo a los instruidos en la forma adecuada. De lo contrario, la maldición de NINNGHIZHDA caería sobre ti y tus generaciones.

El Libro de MAKLU y las Incineraciones:

EL EXORCISMO DE LA CORONA DE ANU

En tiempos de peligro, el Sacerdote se colocará la inmaculada corona de ANU con el Sello de los Ocho rayos y se situará en la posición prescrita, con las Tablas de la Invocación sobre el pecho y la Daga de cobre de INANNA alzada en la mano derecha. ¿Acaso no se dice que si un hombre enciende un fuego en un Agujero, éste ya no le hará ningún daño? Eso es cierto sobre los UNDUGGU que llamemos, porque son como el Fuego y ha de emplearse toda cautela si no queremos que consuman al mago y a toda su descendencia.

Este es el Exorcisismo de ANU:

Me he puesto la Corona Estrellada del Cielo, el potente Disco de ANU en mi cabeza
Para que un Espíritu benévolo y un Observador benévolo
Como el Dios que me ha hecho,
Siempre se encuentren sobre mi cabeza
Para elevarme a los favores de los Dioses Mayores
UDUGGHUL
ALLACHUL
GIDDIMCHUL
MALLACHUL
MASQIMCHUL
DINGIRCHUL
Ningún Espíritu Maligno
Ningún Demonio Maligno
Ningún Dios Maligno
Ningún Diablo Maligno
Ningún Demonio Bruja
Ningún Demonio Comedor de Basura
Ningún Demonio Ladrón
Ninguna Sombra de la Noche
Ninguna Concha de la Noche

Ninguna Amante de Demonios
Ningún Vástago de Demonios
Ningún Hechizo Maligno
Ningún Encantamiento
Ninguna Hechicería
¡NINGÚN MAL EN O BAJO EL MUNDO
SOBRE O DENTRO DEL MUNDO
PODRÁ ATRAPARME AQUÍ!
¡BARRA ANTE MALDA!
¡BARRA ANGE GE YENE!
¡ZI DINGIR ANNA KANPA!
¡ZI DINGIR KIA KANPA!
¡GAGGAMANNU!

UN CONJURO CONTRA LOS SIETE QUE YACEN A LA ESPERA

Son Siete
Son Siete
En las profundidades del océano son Siete
En los deslumbrantes cielos son Siete
Proceden de las profundidades del océano
Proceden del refugio oculto
No son machos ni hembras
Éstos que se estiran como cadenas
No tienen pareja
No tienen hijos
Desconocen la caridad
Ignoran las plegarias
Se mofan de los deseos
Son sabandijas que salen de las Montañas de MASHU
Enemigos de Nuestro Señor ENKI
Son la venganza de los Antiguos
Ponen dificultades
Obtienen poder de la perversidad
¡Los Enemigos! ¡Los Enemigos! ¡Los Siete Enemigos!

¡Son Siete!
¡Son Siete!
¡Son Siete veces Siete!
¡Espíritu del Cielo, Recuerda! ¡Espíritu de la Tierra, Recuerda!

EL EXORCISMO BARRA EDINAZU PARA LOS ESPÍRITUS QUE ATACAN EL CÍRCULO

¡ZI ANNA KANPA!
¡ZI KIA KANPA!
¡GALLU BARRA!
¡NAMTAR BARRA!
¡ASHAK BARRA!
¡GIGIM BARRA!
¡ALAL BARRA!
¡TELAL BARRA!
¡MASQIM BARRA!
¡UTUQ BARRA!
¡IDPA BARRA!
¡LALARTU BARRA!
¡LALLASSU BARRA!
¡AKHKHARU BARRA!
¡URUKKU BARRA!
¡KIELGALAL BARRA!
¡LILITU BARRA!
¡UTUQ XUL EDIN NA ZU !
¡ALLA XUL EDIN NA ZU!
¡GIGIM XUL EDIN NA ZU!
¡MULLA XUL EDIN NA ZU!
¡DINGIRXUL EDIN NA ZU!
¡MASQUIM XUL EDIN NA ZU!
¡BARRA!
¡EDINNAZU!
¡ZI ANNA KANPA! ¡ZI KIA KANPA!

EL EXORCISMO ZI DINGIR

(Para ser usado contra cualquier clase de maleficio)

¡ZI DINGIR NNGI E NE KANPA
ZI DINGIR NNGI E NE KANPA
ZI DINGIR ENNUL E NE KANPA
ZI DINGIR NINNUL E NE KANPA
ZI DINGIR ENN KURKUR E NE KANPA
ZI DINGIR NINN KURKUR E NE KANPA
ZI DINGIR N DA SHURRIM MA KANPA
ZI DINGIR NINNDA SHURRIM MA KANPA
ZI DINGIR ENDUL AAZAG GA KANPA
ZI DINGIR NINNDUL AAZAG GA KANPA
ZI DINGIR ENUHDDIL LA KANPA
ZI DINGIR NINN UHDDIL LA KANPA
ZI DINGIR ENMESHIR RAA KANPA
Zl DINGIR NINNME SHIR RAA KANPA
ZI DINGIR ENAA MAA A DINGIR ENLIL LAAGE KANPA
ZI DINGIR NINNA MAA A DINGIR NINNLIL LAAGE KANPA
ZI DINGIR SSISGI GISH MA SAGBA DAA NI IDDA ENNU-BALLEMA KANPA
ZI DINGIR BHABBHAR L'GAL DEKUD DINGIR RI ENNE-GE KANPA
ZI DINGIR NINNI DUGGAANI DINGIR A NNUNNA IA AN SAGGNNUUNGA GATHA GAN ENE KANPA!

EL EXORCISMO CONTRA AZAG-THOTH Y SUS EMISARIOS

(Ha de realizarse la imagen de un trono-silla y arrojarla a las llamas del AGA MASS SSARATU mientras se entona el siguiente exorcismo.)
¡Arde! ¡Arde! ¡Quema! ¡Quema!
¡UTUK XUL TA ARDATA!
¿Quién eres, hijo de quién?

¿Quién eres, hija de quién?
¿Qué hechicería, qué encantamientos, te han traído hasta aquí?
¡Que ENKI, Señor de Magos, me libere!
¡Que ASHARILUDU, hijo de ENKI, me libere!
¡Que anulen tus viles hechizos!
¡Te encadeno!
¡Te sujeto!
¡Te entrego a GIRRA
Señor de las Llamas
Que abrasa, quema, encadena
A quien incluso el poderoso KUTULU teme!
¡Que GIRRA, el Siempre Ardiente, le dé fuerzas a mis brazos!
¡Que GIBIL, el Señor del Fuego, le dé poder a mi Magia!
¡Injusticia, asesinato, inmovilidad de la espalda,
Destrucción de las entrañas, devoradora de la carne, locura,
De todas las formas me habéis perseguido!
¡Dios Loco del CAOS!
¡Que GIRRA me libere!
¡AZAG-THOTH TA ARDATA! ¡IA MARDUK! ¡IA MAR-DUK! ¡IA ASSALLUXI!
Me has elegido para cadáver.
Me has entregado al Cráneo.
Has enviado Fantasmas para acosarme.
Has enviado vampiros para acosarme.
A los Espectros Vagabundos de los Yermos me has entregado.
A los Fantasmas de las Ruinas me has entregado.
A los desiertos, los páramos, las tierras prohibidas me has entrega do.
¡Jamás Vuelvas a Abrir Tu Boca Para Lanzar Tus Hechicerías Contra Mí!
¡He arrojado tu imagen
A las llamas de GIBIL!
¡Arde, Espíritu Loco!
¡Arde, Dios Loco!
¡Que el ardiente GIRRA deshaga tus nudos!
¡Que las llamas de GIBIL deshagan tu cuerda!

¡Que la Ley del Fuego aprese tu garganta!
¡Que la Ley del Fuego me vengue !

¡No soy yo, sino MARDUK, hijo de ENKI, Señores de la Magia, quienes Te dominan !

¡KAKKAMMU! ¡KANPA!

ENCANTAMIENTO CONTRA LOS ANTIGUOS

(Para ser recitado cada año, cuando el Oso cuelgue de Rabo en los Cielos.)

Son Tormentas Destructivas y Vientos Malignos
Una ráfaga maligna, heraldo de la tormenta mortífera
Son niños poderosos, los Antiguos
Heraldos de la Pestilencia
Portadores del Trono de NINNKIGAL
Son el diluvio que avanza por la Tierra

Siete Dioses de los Amplios Cielos
Siete Dioses de la Amplia Tierra
Siete Antiguos son
Siete Dioses Poderosos
Siete Dioses Malignos
Siete Demonios Malignos
Siete Demonios de la Opresión
Siete en el Cielo
Siete en la Tierra

UTUG XUL
ALA XUL
GIDIM XUL
MULLA XUL
DINGIR XUL
MASQIM XUL

¡ZI ANNA KANPA!
¡ZI KIA KANPA!
¡ZI DINGIR ENLIL LA LUGAL KURKUR RA GE KANPA!
¡ZI DINGIR NINLIL LA NIN KURKUR RA GE KANPA!
¡ZI DINGIR NINIII IIIILA ESHARRA GE KANPA!
¡ZI DINGIR NINNI NIN KURKUR RA GE KANPA!
¡ZI DINGIR A NUNNA DINGIR GALGALLA E NE KANPA!
¡ZI DINGIR ANNA KANPA!
¡ZI DINGIR KIA KANPA!

¡BABABARARARA ANTE MALDADA!
¡BABABARARARA ANTE GEGE ENENE!

ENCANTAMIENTO DE PROTECCIÓN CONTRA LOS LACAYOS DE LOS ANTIGUOS

¡SHAMMASH SHA KASHSHAPIYA KASSHAP TIYA
EPISHYA MUSHTEPISH TIYA!
¡Kima Tinur khutursunu l'rim!
¡Lichulu lizubu u littaattuku!
¡E Pishtashunu Kima meh naadu ina tikhi likhtu!

¡SHUNU LIMUTUMA ANAKU LU'UBLUYI!
¡SHUNU LINISHUMA ANAKU LU'UDNIN!
¡SHUNU LI'IKTISHUMA ANAKU LUUPPATAR!
¡Tirrama shaluti Sha Kashshapti Sha Ruchi ye
Ipushu
Shupi yi ankhish Uppu yush!
¡Zl DINGIR GAL KESHSHEIIA KANPA!

(Ha de recitarse Siete veces en el Círculo de Harina ante el AGA MASS SSARATU cuando se descubra que los adoradores de TIAMAT estén invocando Poderes contra ti o tu pueblo. O puede recitarse cuando el Gran Oso esté suspendido de su Rabo en los Cielos, que es el Tiempo en que los funestos adoradores

se reúnen para celebrar sus Ritos, momento por el que marcan su calendario, ¡Qué la misericordia de ANU caiga sobre ti!

EL EXORCISMO CONTRA EL ESPÍRITU DE LA POSESIÓN

(Ha de pronunciarse cuando el cuerpo del poseído se encuentre lejos, o cuando deba mantenerse el secreto. Ha de realizarse dentro del Círculo, ante el Observador.)

El Dios perverso
El Demonio perverso
El Demonio del Desierto
El Demonio de la Montaña
El Demonio del Mar
El Demonio de la Marisma
El Genio perverso
La Larva Enorme
Los Vientos perversos
El Demonio que se apodera del cuerpo
El Demonio que desgarra el cuerpo
¡ESPÍRITU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!

El Demonio que se apodera del hombre
El Demonio que se apodera del hombre
Los GIGIM que despliegan su Mal
El Vástago del Demonio perverso
¡ESPÍRITU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!

El que forja imágenes
El que lanza hechizos
El Angel Maligno
El Ojo Maligno

La Boca Maligna
La Lengua Maligna
El Labio Maligno
La Hechicería Más Perfecta
¡ESPÍRITU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!
NINKIGAL, esposa de NINNAZU
¡Qué le obligue a apartar el rostro hacia el Lugar donde ella está!
¡Qué los Demonios perversos se marchen!
¡Qué se apoderen de otro!
¡Qué se alimenten de los huesos de otro!

¡ESPIRÍTU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPIRÍTU DE LA TIERRA, RECUERDA!

EL EXORCISMO ANNAKIA

(Un conjuro del Cielo y la Tierra y Todo lo que Hay entre Ellos contra el Espíritu de la Posesión, que ha de recitarse siete veces sobre el cuerpo de la persona poseída hasta que el espíritu salga por su nariz y boca en la forma de líquido y fuego, como en los aceites verdes. Entonces, esta persona quedará completa y deberá realizar un sacrificio a INANNA en su Templo, Esto no ha de olvidarse, si no se quiere que el espíritu regrese a aquello que INANNA ha descartado.)

¡ZI DINGIR ANNA KANPA!
¡ZI DINGIR KIA KANPA!
¡ZI DINGIR URUKI KANPA!
¡ZI DINGIR NEBO KANPA!
¡ZI DINGIR ISHTAR KANPA!
¡ZI DINGIR SHAMMASH UDDU KANPA!
¡ZI DINGIR NERGAL KANPA!
¡ZI DINGIR MARDUK KANPA!
¡ZI DINGIR NINB ADDAR KANPA!
¡ZI DINGIR IGIGI KANPA!

¡ZI DINGIR ANNUNNAKIA KANPA!
¡ZI DINGIR ENLIL LA LUGAL KURKURRAGE KANPA!
¡ZI DINGIR NENLIL LA NINKURKURRAGE KANPA!
¡ZI DINGIR NINIB IBBILA ESHARRAGE KANPA!
¡ZI DINGIR NINNIN KURKURRAGE GIGSHI INN BHAB-BAHARAGE KANPA!
¡ZI DINGIR ANNUNNA DINGIR GALGAQAENEGE KANPA!
¡KAKAMMU!

LA SUJECIÓN DE LOS HECHICEROS MALIGNOS

(Cuando seas acosado por los hechizos de los adoradores de los Antiguos, haz imágenes de ellos, una macho y otra hembra, y quémalas en las llamas del AGA MASS SSARATU, al tiempo que pronuncias el siguiente Encantamiento de la Sujeción.)

Os invoco, Dioses de la Noche.
Junto con vosotros, llamo a la Noche, a la Mujer Cubierta
Llamo al anochecer, durante la Medianoche y por la Mañana
Porque me han encantado
El Hechicero y la Hechicera me han dominado
Mi Dios y mi Diosa, llorad sobre mí.
El dolor me acosa debido a la enfermedad.
Me yergo, no puedo tumbarme
Ni durante la noche ni por el día.
¡Me han llenado la boca de cuerdas!
¡Han cerrado mi boca con hierba!
Han hecho que el agua que bebo sea escasa.
Mi júbilo es el pesar, y mi alegría el lamento.
¡Levantaos! ¡Grandes Dioses! ¡Oíd mis gritos!
¡Obtened justicia! ¡Fijaos en mis Modos!
Tengo una imagen del hechicero y de la hechicera,
De mi encantador y de mi encantadora.

¡Que las tres Vigilias de la Noche disuelvan sus malvadas hechicerías!!
Que sus bocas se conviertan en cera, sus lenguas en miel.
¡La palabra de mi perdición han pronunciado,
Que se derritan como cera!
Que el hechizo que han preparado fluya como la miel.
¡Su nudo está roto!
¡Su trabajo destruido!
Todas sus palabras llenan los desiertos y los yermos
De acuerdo con el Decreto que los Dioses de la Noche han promulgado.
Ha acabado.

OTRA SUJECIÓN PARA LOS HECHICEROS

(Toma una cuerda con diez nudos. Mientras recitas cada línea del encantamiento, deshaz un nudo. Cuando hayas terminado, arroja la cuerda a las llamas y da las gracias a los Dioses.)

¡Mis imágenes habéis dado a los muertos; regresad!
¡Mis imágenes habéis visto con los muertos; regresad!
¡Mis imágenes habéis arrojado al costado de los muertos; regresad!
¡Mis imágenes habéis tirado al suelo de los muertos; regresad!
¡Mis imágenes habéis enterrado en el féretro con los muertos; regresad!
¡Mis imágenes habéis dado para la destrucción; regresad!
¡Mis imágenes habéis encerrado entre paredes; regresad!
¡Mis imágenes habéis golpeado contra las puertas; regresad!
¡Mis imágenes habéis entregado al Dios del Fuego; regresad!

UN ENCANTAMIENTO EXCELSO CONTRA LAS HORDAS DE LOS DEMONIOS QUE ASOLAN LA NOCHE

(Puede ser recitado mientras se camina alrededor de la circunferencia del Círculo y se salpica sus proximidades con agua dulce, utilizando una piña o un pincel dorado). Puede haber a mano la imagen de un Pez, y el encantamiento ha de pronunciarse con claridad, cada palabra, ya fuere en susurros o a voz en grito.)

¡ISA YA! ¡ISA YA! ¡RIEGA! ¡RI EGA!
¡BI ESHA BI ESHA! ¡XIYILQA! ¡XIYILQA!
¡DUPPIRA ATLAKA ISA YA U RI EGA
LIMUTTIKUNU KIMA QUTRI LITIQI SHAMI YE
INA ZUMRI YA ISA YA
INA ZUMRI YA RI EGA
INA ZUMRI YA BI ESHA
INA ZUMRI YA XIYILQA
INA ZUMRI YA DUPPIRA
INA ZUMRI YA ATLAKA
INA ZUMRI YA LA TATARA
INA ZUMRI YA LA TETIXXI YE
INA ZUMRI YA LA TAQARRUBA
INA ZUMRI YA LA TASANIQA
NI YISH SHAMMASH KABTU LU TAMATUNU
NI YISH ENKI BEL GIMRI LU TAMATUNU
NI YISH MARDUK MASHMASH ILANI LU TAMATLINU
NI YISH GISHBAR QAMIKUNU LU TAMATFNU
INA ZUMRI YA LU YU TAPPARRASAMA!

EL CONJURO DE LAS MONTAÑAS DE MASHU

(Un hechizo que sirve para producir consternación en el Enemigo y para confundir sus pensamientos. También es una sujeción, de modo que el hechicero maligno no pueda ver sus hechizos funcionar para sus fines deseados, haciendo que se derritan como miel o cera. A estas Montañas se las llama SHADU, y son

las guaridas de las Serpientes de KUR. Es un hechizo que produce la destrucción definitiva.)

¡SHADU YU LIKTUMKUNUSHI
SHADU YU LIKLAKUNUSHI
SHADU YU INI YIX KUNUSHI
SHADU YU LI YIXSI KUNUSHI
SHADU YU LITE KUNUSHI
SHADU YU LINI KUNUSHI
SHADU YU LINIR KUNUSHI
SHADU YU LIKATTIN KUNUSHI
SHADU YU DANNU ELIKUNU LIMQUT
INA ZUMRI YA LU YU TAPPARRASAMA!

EL LIBRO DE LA LLAMADA

Éste es el Libro de las Ceremonias de Llamada, transmitido desde que los Dioses Mayores caminaron sobre la Tierra, Conquistadores de los Antiguos.

Éste es el Libro de NINNGHIZHIDDA, la Serpiente Cornuda, Señora de la Vara Mágica.

Éste es el Libro de NINAXAKUDDU, La Reina, Señora de los Encantamientos.

Éste es el Libro de ASAQUXI, el Rey, Señor de la Magia.

Éste es el Libro de AZAG, el Encantador, Este es el Libro de EGURA, Las Aguas Oscuras de ABSU, Reino de ERESHKI-GAL, Reina de la Muerte.

Éste es el Libro de los Ministros del Conocimiento, FIRIK y PIRIK, la Vara Mágica del Demonio de la Serpiente Entrelazada y el Demonio del Trueno, Protectores de la Fe Arcana, del Conocimiento Más Secreto, oculto a aquellos que no son de los nuestros, los no iniciados.

Éste es el Libro de ASARU, el Ojo en el Trono. Este es el Libro de USHUMGAQUM, Poderoso Dragón, nacido de HUBUR, en la Batalla Contra los Antiguos.

Éste es el Libro de UNDUKUGGA y MINDUKUGGA, Monstruos Macho y Hembra del Abismo, de las Garras como Dagas y Alas de Oscuridad.

Más aun, éste es el Libro de NAMMTAR, Jefe entre los Magos de ERESHKIGAL.

Éste es el Libro de los Siete Demonios de las Esferas Encendidas, de los Siete Demonios de la Oama.

Éste es el Libro del Sacerdote, ¡Quien gobierna los trabajos de Fuego!

Primero, sabed que el Poder de los Conquistadores es el Poder de la Magia, y que los dioses golpeados siempre os tentarán para que abandonéis las Legiones del Poderoso, y que sentiréis los fluidos sutiles de vuestros cuerpos moviéndose en dirección al aliento de TIAMAT y la Sangre de KINGU que corre en vuestras venas. Por lo tanto, permaneced siempre alertas y no abráis este Pórtico, o, si así debierais hacerlo, cerradlo y selladlo antes de que salga el Sol; ya que si lo dejáis abierto, seréis agentes del CAOS.

Segundo, sabed que el Poder de la Magia es el Poder de Nuestro Señor, ENKI, Señor de los Mares y Amo de la Magia, Padre de MARDUK, Diseñador del Nombre Mágico, el Número

Mágico, la Palabra Mágica, la Forma Mágica. Por lo tanto, el Sacerdote que gobierne los trabajos de Fuego, y del Dios del Fuego, GISHBAR, llamado GIBIL, primero ha de rociarse con el Agua de los Mares de ENKI, en prueba de su Dominio y como señal de la Alianza que existe entre él y vosotros.

Tercero, sabed que por el Poder de los Dioses Mayores y la sumisión de los Antiguos, podréis procuraros todo tipo de honor, dignidad, riqueza y felicidad, pero deberéis alejarlos de vosotros como Proveedores de Muerte, ya que la más radiante de las joyas se encuentra enterrada en las profundidades de la Tierra, y la Tumba del Hombre es el Esplendor de ERESHKIGAL, el júbilo de KUTULU, el alimento de AZAG-THOTH.

Por lo tanto, vuestra obligación es como la del Guardián del Pórtico Interior, agente de MARDUK, sirviente de ENKI, porque los Dioses son desmemoriados, y se encuentran muy lejos, y fue a los Sacerdotes de la Llama que la Alianza fue entregada para sellar los Pórticos entre este Mundo y el Otro, y para mantener la vigilia desde entonces, a través de esta Noche del Tiempo, y el Círculo de Magia es la Barrera, el Templo y el Pórtico entre los Mundos.

Cuarto, sabed que se ha convertido en la obligación de los Sacerdotes de la Llama y la Espada, y de toda la Magia, traer su Poder al Mundo Subterráneo y mantenerlo encadenado, ya que el Mundo Subterráneo es el Pórtico Olvidado, por el cual los Antiguos siempre buscan entrada a la Tierra de los Vivos. Y los Ministros de ABSU caminan sobre la Tierra, cabalgan el Aire y la Tierra, y navegan en silencio a través del Agua, y rugen entre el Fuego, y todos esos Espíritus han de ser sometidos a la Persona del Sacerdote de la Magia antes que a ningún otro. De lo contrario, el Sacerdote se convertiría en presa para el Ojo de la Muerte de los Siete ANNUNNAKI, Señores del Mundo Subterráneo, Ministros de la Reina del Infierno.

Quinto, sabed que los adoradores de TIAMAT se hallan por todo el mundo y se opondrán al Mago. Ay, han adorado a la Serpiente desde Tiempos Antiguos y siempre han estado entre nosotros. Se los reconocerá por su aparente forma humana, que tiene

la marca de la Bestia sobre ellos, ya que adquieren con facilidad las Formas de animales para acosar las Noches de los Hombres; y por su olor, que proviene de quemar incienso prohibido para la adoración de los Antiguos. Y sus Libros son los Libros del CAOS y de las llamas, y los Libros de las Sombras y las Conchas. Adoran la tierra que se sacude y el cielo rasgado, la llama desbocada y las aguas desbordadas; y son los que invocan a las legiones de maskim, los que yacen a la Espera. Y no saben qué es lo que hacen, pero lo llevan a cabo por orden de la Serpiente, ante cuyo Nombre incluso ERESHKIGAL se encoge, y el terrible KUTULU tensa sus ataduras.

¡MUMMU TIAMAT, Reina de los Antiguos!

Sexto, sabed que no debéis buscar la operación de esta Magia sin seguir las reglas y dictados expuestos aquí; si no fuera así, correríais el más terrible de los riesgos, tanto para vosotros como para la humanidad. Por lo tanto prestadle mucha atención y no cambiéis las palabras de los encantamientos, sin importar si las comprendéis o no, porque son las palabras de los Pactos Antiguos, anteriores al Tiempo. Así, pronunciadlas con suavidad si la fórmula es "suave", o gritadlas si la fórmula es "alta", pero no cambiéis nada para no invocar a otra Cosa y hacer que ésa sea vuestra hora final.

Séptimo, sabed todo acerca de las Cosas que podéis esperar en la realización de esta Magia Más Sagrada. Estudiad bien los Símbolos, y no temáis nada de algún espantoso espectro que pueda invadir vuestra operación o acosar vuestro hábitat de día o de noche. Cargadlos con las palabras de la Alianza y, si sois fuertes, harán lo que pedís de ellos. Y si lleváis a cabo estas operaciones con frecuencia, veréis que las cosas se tornan oscuras y que los Observadores en las Esferas ya no serán visibles para vosotros, que las Estrellas en sus sitios perderán su Luz y que la Luna, NANNA, para quien también trabajáis, se volverá negra y se extinguirá.

Y QUE ARATAGAR NO EXISTIRÁ MÁS
Y QUE LA TIERRA NO PERMANECERÁ

Y alrededor de vosotros surgirá la Llama, como un relámpago, centellando en todas direcciones, y que todo aparecerá entre truenos, y desde las cavidades de la Tierra saldrán los ANNUNNAKI, con sus Caras de Perro, a los que deberéis abatir.

El Signo de vuestra Raza es éste:

Deberéis llevarlo en todo mumento, como el Signo de la Alianza entre vosotros y los Dioses Mayores. Y el Signo de los Dioses Mayores es éste:

porque el Sacerdote, al estar pertrechado con todo tipo de Armadura y estar armado, es parecido a la Diosa.

El Lugar de la Llamada, preferiblemente, deberá encontrarse alto en las Montañas, o cerca del Mar, o en alguna región apartada de los pensamientos del Hombre, o en el desierto o sobre un templo antiguo. Y deberá estar limpio y libre de intrusos. Así, una vez elegido el Lugar, ha de ser purificado con súplicas a vuestro Dios y Diosa en particular, y con ofrendas ardientes de pino y cedro. Y deberéis llevar una hogaza de pan y sal. Una vez que las hayáis ofrecido a vuestras deidades personales, el Sacerdote deberá pronunciar con solemnidad el siguiente exorcismo, con el fin de que el Lugar de la Llamada quede limpio y todo Mal deste-

rrado; y el Sacerdote no ha de modificar ni una palabra de este exorcismo, sino recitarlo con fe tal como se transcribe abajo:

¡ENU SHUB
AM GIG ABSU
KISH EGIGGA
GAR SHAG DA SISIE AMARADA YA
DINGIR UD KALAMA SINIKU
DINGIR NINAB GUYU NEXRRANIKU
GA YA SHU SHAGMUKU TU !

Y el pan quemado en el brasero de bronce de la Llamada; y la sal dispersa por la estancia sesenta veces.

Y deberá trazarse un Círculo en el suelo, en cuyo centro os plantaréis para recitar los conjuros que se detallan más adelante, teniendo especial cuidado de no aventuraros fuera de los límites del Círculo, el sagrado MANDAL de la Llamada; de lo contrario, seréis consumidos por los EGURRA de ERESHKIGAL, tal como le sucediera al Sacerdote ABDUL BEN-MARTU en una plaza pública en Jerusalén.

Y el Círculo ha de trazarse con lima, cebada o harina blanca.

O excavado en la tierra con la Daga de INANNA de la Llamada. O bordado en la seda más preciosa o tela cara.

Y sus colores han de ser sólo el negro y el blanco, ningún otro.

Y las Cintas y los Estandartes de la Llamada deberán ser de una tela fina y llevar los colores de NINIB e INANNA, es decir, Negro y Blanco, porque NINIB conoce las Regiones Exteriores y las costumbres de los Antiguos, e INANNA subyugó el Mundo Subterráneo y derrotó a su Reina.

Y la Corona de la Llamada deberá tener la Estrella de Ocho Rayos de los Dioses Mayores; puede ser de cobre batido repujado con piedras preciosas.

Y deberéis portar con vosotros una Vara de lapislázuli, la Estrella de Cinco Rayos al cuello, la Cinta, la Faja, el Amuleto de UR alrededor de los brazos y una túnica pura y sin mácula.

Y estas cosas sólo han de ser llevadas para las Operaciones de la Llamada; el resto del tiempo han de estar guardadas y Ocultas, de manera que ningún ojo las vea, salvo los vuestros. En lo que respecta a la adoración de los Dioses, ha de ser de acuerdo con las costumbres de vuestros países, aunque los Sacerdotes de Antaño iban desnudos durante los ritos.

Y deberéis establecer el Círculo. Y deberéis invocar a vuestro DIOS y Diosa, pero sus Imágenes han de ser retiradas del altar, a menos que llaméis a los Poderes de MARDUK, en cuyo caso deberá colocarse una Imagen de MARDUK en él, sola. Y los perfumes deberán arder en el brasero después de la Llamada del Fuego, tal como se indica en otra parte de este Libro. Y el Observador invocado según Su manera. Y los Cuatro Pórticos invocados han de Ser las Cuatro Torres de Vigilancia que se encuentran entre vosotros y la circunferencia del MANDAL, para que sean testigos de los Ritos, para que Observen el Exterior, de modo que los Antiguos no os molesten.

Y la Invocación de los Cuatro Pórticos deberéis recitar en voz alta y clara.

LA INVOCACIÓN DE LOS CUATRO PÓRTICOS DESDE El MUNDO QUE HAY ENTRE LAS ESFERAS

INVOCACION DEL PÓRTICO NORTE

¡A ti te invoco, Cazador Plateado de la Sagrada Ciudad de UR!

¡A ti te llamo para que guardes este Lugar del Norte del Mandal Más Sagrado contra los feroces guerreros de la Llama procedentes de los Principados de DRA!
¡Muéstrate vigilante contra los UTUKKI de Tiamat Los Opresores de ISHNIGARRAB El Trono de AZAG-THOTH! Estira tu arco ante los enemigos de ABSU
Suelta tu flecha a las hordas de los Ángeles Oscuros que acosan a los amados de ARRA por todos los costados y lugares.
Mantente atento, Señor de los Caminos del Norte. Recuérdanos, Rey de nuestro Hogar, Victorioso de Cada Guerra y Conquistador de Todos los Adversarios.
Mira nuestras Luces y oye a nuestros Heraldos, y no nos abando- nes.

¡Espíritu del Norte, Recuerda!

INVOCACIÓN DEL PÓRTICO ESTE

¡A ti te invoco, Señora de la Estrella Naciente,
Reina de la Magia, de las Montañas de MASHU!
¡A ti te llamo este día para guardar este Mandal Más Sagrado contra los Siete Engañadores, los Siete que Yacen a la Espera, los malvados Maskim, los Señores Malignos!
¡A ti te invoco, Reina de los Caminos del Este, para que me protejas del Ojo de la Muerte, y de los rayos malignos de los ENDUKUGGA y NINDUKUGGA!
¡Manténte atenta, Reina de los Caminos del Este, y Recuerda!

¡Espíritu del Este, Recuerda!

INVOCACION DEL PÓRTICO DEL SUR

¡A ti te invoco, Ángel, Guardián contra URULU, Terrible Ciudad de la Muerte, Pórtico Sin Retorno!
¡Mantente a mi lado!
¡En los Nombres de las más Poderosas Huestes de MARDUK y de ENKI,
Señores de la Raza Mayor los ARRA, mantente firme detrás

de mí!
¡Contra los PAZUZU y los HUMWAWA, Enemigos de los Vientos del Sur, mantente firme!
¡Contra los Señores de las Abominaciones mantente firme!
Sé los Ojos de mi espalda,
La Espada detrás de mí,
La Lanza detrás de mí,
La Armadura detrás de mí.
¡Mantente atento, Espíritu de los Caminos del Sur, y Recuerda!
¡Espíritu del Sur, Recuerda!

LA INVOCACIÓN DEL PÓRTICO DEL OESTE

¡A ti te invoco, Espíritu De la Tierra de MER MARTU!
¡A ti te invoco, Ángel del Crepúsculo!
¡Protégeme del Dios Desconocido!
¡Protégeme del Demonio Desconocido!
¡Protégeme del Enemigo Desconocido!
¡Protégeme de la Hechicería Desconocida!
¡Protégeme de las Aguas de KUTULU !
¡Protégeme de la Ira de ERESHKIGAL!
¡Protégeme de las Espadas de KINGU!
¡Protégeme de la Mirada Funesta, de la Palabra Funesta, del Nombre Funesto, del Número Funesto, de la Forma Funesta!
¡Manténte atento, Espíritu de los Caminos del Oeste, y Recuerda!

¡Espíritu del Pórtico del Oeste, Recuerda!

INVOCACION DE LOS CUATRO PORTICOS

¡MER SIDI!
¡MER KURRA!
¡MER URULU!
¡MER MARTU!
¡ZI DINGIR ANNA KANPA!

¡ZI DINGIR KIA KANPA!
¡UTUK XUL, TA ARDATA!
¡ KUTULU, TA ATTALAKLA!
¡AZAG-THOTH, TA KALLA!
¡IA ANU! ¡IA ENLIL! ¡IA NNGI!
¡ZABAO!

Aquí se detallan las diversas invocaciones particulares que sirven para llamar a varios Poderes y Espíritus. Puede haber Trabajos del Arte de la Nigromancia por los cuales se desee hablar con el Fantasmas de alguien muerto, y que quizá more en ABSU, siendo así un sirviente de ERESHKIGAL, en cuya caso ha de emplearse la Invocación Preliminar que sigue a continuación, que es la que usó la Reina de la Vida, INANNA, en el momento de su Descenso al Reino de la Desdicha. No es otra que la Apertura del Pórtico de Ganzir, que conduce a los Siete Escalones que dan al pavoroso Abismo. Por lo tanto, no os alarméis por las visiones y sonidos que surjan de esa Apertura, ya que serán los gemidos y lamentos de las Sombras que se hallan encadenadas allí, y de los aullidos del Dios Loco sentado en el Trono de Oscuridad.

INVOCACION PRELIMINAR DE LA OPERACION DE LLAMADA DE LOS ESPÍRITUS DE LOS MUERTOS QUE MORAN EN CUTHA, DE LOS PERDIDOS

¡BAAD ANGARRU!
¡NINNGHIZHIDDA!
¡A ti te invoco, Serpiente de la Profundidad!
¡A ti te invoco, NINNGHIZHIDDA, Serpiente Cornuda de la Profundidad!
¡A ti te invoco, Emplumada Serpiente de la Profundidad!
¡Abre!
¡Abre el Pórtico para que pueda entrar!
¡NINNGHIZHIDDA!

¡Abre!
¡Abre el Pórtico para que pueda entrar!
¡NINNGHIZHIDDA, Espíritu de la Profundidad, Observador del
del Pórtico, Recuerda!
¡En el Nombre de nuestro Padre, ENKI, antes del vuelo, Señor
y Amo de Magos, Abre el Pórtico para que pueda entrar!
¡Abre, para que no ataque el Pórtico!
¡Abre, para que no rompa sus barrotes!
¡Ahre, para que no ataque los muros!
¡Abre, para que no Lo salte por la fuerza!
¡Abre el Pórtico, para que no haga que los muertos se levanten
y devoren a los Vivos!
¡Abre el Pórtico, para que no le dé poder a los Muertos sobre
los vivos!
¡Abre el Pórtico, para que no haga que los Muertos superen en
número a los vivos!
¡NINNGHIZHIDDA, Espíritu de la Profundidad, Observador del
Pórtico, abre!
¡Que los Muertos se levanten y huelan el incienso!

Y cuando el Espíritu del invocado aparezca, no os espantéis por su forma y condición; y decidle estas palabras:

UUG UDUUG UUGGA GISHTUGBI

y él adquirirá un aspecto agradable y responderá con sinceridad todas las preguntas que le formuléis, porque tiene inteligencia para hacerlo.

Y ha de recordarse que, en cuanto las preguntas hayan sido respondidas con satisfacción, el Espíritu ha de ser enviado de vuelta al lugar del que vino, sin retenerlo más tiempo y sin intentar liberarlo, ya que ésa es una violación de la Alianza, lo que os acarrearía a vosotros y a vuestras generaciones una potente maldición, porque está prohíbido mover o desenterrar los huesos de los Muertos. Se puede despedir al Espíritu por medio de estas palabras

entonces, desaparecerá de inmediato y regresará a su lugar de reposo. Si no se marcha en el acto, volved a recitar las mismas palabras, y así lo hará.

El siguiente es el Gran Conjuro de Todos los Poderes, y ha de usarse sólo en una extrema necesidad, o para silenciar a los espíritus rebeldes que os acosan y os causan consternación alrededor del MANDAL por razones que os son desconocidas, quizá como agentes de los Antiguos. En tal caso, debéis desterrar al Espíritu con urgencia antes de que obtenga Poder al morar en el Mundo Superior, ya que mientras uno de éstos permanezca en la Tierra, gana fuerza y Poder hasta que ya es casi imposible controlarlos, porque se parecen a Dioses

Éste es el Conjuro que deberéis recitar con vigor:

El GRAN CONJURO DE TODOS LOS PODERES

¡ESPÍRITU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!

¡Espíritus, Señores de la Tierra, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de la Tierra, Recordad!
¡Espíritus, Señores del Aire, Recordad!
¡Espíritus, Señoras del Aire, Recordad!
¡Espíritus, Señores del Fuego, Recordad!
¡Espíritus, Señoras del Fuego, Recordad !
¡Espíritus, Señores del Agua, Recordad!
¡Espíritus, Señoras del Agua, Recordad!
¡Espíritus, Señores de las Estrellas, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de las Estrellas, Recordad!
¡Espíritus, Señores de todas las hostilidades, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de todas las hostilidades, Recordad!
¡Espíritus, Señores de toda la paz, Recordad!

¡Espíritus, Señoras de toda la paz, Recordad!
¡Espíritus, Señores del Velo de Sombras, Recordad!
¡Espíritus, Señoras del Velo de Sombras, Recordad!
¡Espíritus, Señores de la Luz de la Vida, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de la Luz de la Vida, Recordad!
¡Espíritus, Señores de las Regiones Infernales, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de las Regiones Infernales, Recordad!
¡Espíritus, Señores de los Señores de MARDUK, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de las Señoras de MARDUK, Recordad!
¡Espíritus, Señores de SIN, Quien hizo que su Nave atravesara el Río, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de SIN, Quien hizo que su nave atravesara el Río, Recordad!
¡Espíritus, Señores de SHAMMASH, Rey de los Dioses Mayores, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de SHAMMASH GULA, Reina de los Dioses Mayores, Recordad!
¡Espíritus, Señores de TSHKU, Señor de los ANNUNAKI, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de la Diosa ZIKU, Madre de ENKI, Recordad!
¡Espíritus, Señores de NINNASU, Nuestro Padre de las Aguas Numerosas, Recordad! .
¡Espíritus, Señoras de NINNUAH, Hija de ENKI, Recordad!
¡Espíritus, Señores de NINNGHIZHIDDA, Quien levanta la faz de la Tierra, Recordad!
¡Espíritus, Señoras de NINNISI ANA, Reina del Cielo, Recordad!
¡Espíritus, Señores y Señoras del Fuego, GIBIL, Gobernador Supremo de la Faz de la Tierra, Recordad!
¡Espíritus de los Siete Pórticos del Mundo, Recordad!
¡Espíritus de los Siete Candados del Mundo, Recordad!
¡Espíritu KHUSBI KURU, Esposa de NAMMTAR, Recuerda!
¡Espíritu KHITIM KURUKU, Hija del Océano, Recuerda!
¡ESPÍRITU DEL CIELO, RECUERDA!
¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!

¡AMANU!
¡AMANU!
¡AMANU!

Aquí termina el Gran Conjuro.

EL CONJURO DE IA ADU EN I

(Un Gran Conjuro Místico)

¡IA IA IA!
¡ADU EN I BA NINIB
NINIB BA FIRIK
FIRIK BA PIRIK
PIRIK BA AGGA BA ES
AGGA BA ES BA AKKA BAR!
¡AKKA BAR BA AKKA BA ES
AKKA BA ES BA AKKA BAR
AKKA BAR BA AGGA BA ES
AGGA BA ES BA PIRIK
PIRIK BA FIRIK
FIRIK BA NINIB
NINIB BA ADU EN I
IAIAIAIA!
¡KUR BUR IA!
EDIN BA EGA
ERIM BA EGURA
¡E! ¡E! ¡E!
¡IA IA IA!
EKHI IAK SAKKAK
EKHI AZAG-THOTH
EKHI ASARU
EKHI CUTHALU
¡IA! ¡IA! ¡IA!

QUÉ ESPÍRITUS PUEDEN SER ÚTILES

En las Ceremonias De la Llamada, se puede invocar cualquier tipo de Espíritu, reteniéndolo hasta que haya respondido vuestras preguntas u os haya proporcionado aquello que deseéis. Se puede invocar a los Espíritus de los Muertos. Se puede invocar a los Espíritus de los Nonatos. Se puede invocar a los Espíritus de las Esferas. Se puede invocar a los Espíritus de la Llama. En total, quizá haya Mil y Un Espíritus que son de importancia capital, a los que llegaréis a conocer en el curso de vuestros experimentos. Existen otros muchos, pero algunos carecen de poder y sólo os confundirían.

Los mejores Espíritus para llamar en los Ritos son los Cincuenta Espíritus de los Nombres del Señor MARDUK, que prestan una excelsa asistencia y son atentos Observadores del Exterior. No se los ha de retener más tiempo del necesario; algunos son de naturaleza violenta e impaciente, y deberéis proporcionarles su tarea en el tiempo más breve que sea posible. Luego, han de ser liberados.

Después de esos, los Espíritus de las Siete Esferas son los que dan más ventajas, una vez que el Sacerdote ya haya recorrido sus Caminos según la manera del Andar. En cuanto el Sacerdote haya obtenido Entrada al Pórtico de NANNA, podrá invocar a los Espíritus del Reino, pero nunca antes. Aprenderéis esto en el curso de vuestro viaje, y no es necesario escribirlo todo aquí a excepción de unas pocas y nobles fórmulas referentes a los Trabajos de la Esfera de LIBAT, de ISHTAR, la Reina.

Éstos son los Trabajos de las pasiones gentiles, que buscan engendrar afecto entre el hombre y la mujer. Como mejor se los lleva a cabo es en un Círculo blanco, estando el Sacerdote adecuadamente purificado y con una túnica limpia.

INVOCACIÓN DE LA PURIFICACIÓN PRELIMINAR

Iluminada de los Cielos, sabia ISHTAR,
Señora de los Dioses, cuyo “sí” es en verdad “sí”,
Orgullosa entre los Dioses, cuyo mando es supremo,

Señora del Cielo y de la Tierra, que gobierna en todos los lugares,
ISHTAR, ante tu Nombre todas las cabezas se inclinan,
Yo.., hijo de.., me he inclinado ante ti
¡Que mi cuerpo sea purificado como el lapislázuli!
¡Que mi rostro brille como el alabastro!
¡Como la lustrosa plata y el rojizo oro que yo no quede apagado!

PARA GANAR EL AMOR DE UNA MUJER

(Cantad lo que sigue tres veces sobre una manzana o una granada; dad la fruta para que la mujer beba de sus jugos y, sin duda, ella irá a vosotros.)

MUNUS SIGSIGGA AG BARA YE
INNIN AGGISH XASHXUR GISHNU URMA
SHAZIGA BARA YE
ZIGASHUBBA NA AGSISHAMAZIGA
NAMZA YE INNIN DURRE ESH AKKI
¡UGU AGBA ANDAGUB !

PARA RECUPERAR LA POTENCIA

(Haced tres nudos en la cuerda de un arpa; enrolladla alrededor de las manos derecha e izquierda y cantad el siguiente encantamiento siete veces, y la potencia retornará.)
LIDIK lM LINU USH KlRl
LISHTAKSSIR ERPETUMMA TIKU LITTUK
NI YISH LIBBI IA LU AMESH ID GINMESH
ISHARI LU SAYAN SAYAMMI YE
¡LA URRADA ULTU MUXXISHA!

LA CORONA DE ANU DE LA LLAMADA

LA CINTA DE LA LLAMADA

LA DAGA DE COBRE DE INANNA DE LA LLAMADA

EL SELLO DEL PÓRTICO NORTE

EL SELLO DEL PÓRTICO DEL ESTE

EL SELLO DEL PÓRTICO DEL SUR

EL SELLO DEL PÓRTICO DEL OESTE

UN TIPO DE MANDAL DE LLAMADA

OTRO TIPO

EL LIBRO DE LOS CINCUENTA NOMBRES DE MARDUK, VENCEDOR DE LOS ANTIGUOS

Éste es el Libro de MARDUK, nacido de nuestro Señor, ENKI, Señor de Magos, quien derrotó a TIAMAT, conocida como

KUR, conocida como HUWAWA, en combate mágico, quien derrotó a los Antiguos para que los Dioses Mayores pudieran volver a vivir y gobernar en la Tierra.

En el tiempo anterior al tiempo, en la era anterior a que el cielo y la tierra fueran colocados en su lugar, en la era en que los Antiguos gobernaban todo lo que existía y no existía, no había más que oscuridad. No había Luna. No había Sol. No había planetas ni Estrellas. Nada de grano, ni árboles; no crecía ninguna planta. Los Antiguos eran los Amos del Espacio ahora desconocido u olvidado y todo era CAOS.

MARDUK fue elegido por los Dioses Mayores para luchar contra KUR y para arrebatarle el poder a la Gran Serpiente que duerme y que mora debajo de las Montañas del Escorpión. A MARDUK se le entregó un arma, un Signo y Cincuenta Poderes con los que batallar contra la terrible TIAMAT, y cada Poder posee su arma y su Signo, que son las posesiones más poderosas de los Dioses Mayores contra los Antiguos que amenazan desde el Exterior, desde el Abismo, el Señor de la Oscuridad, el Amo del CAOS, el Nonato, el No Creado, que todavía desea el mal sobre la Raza de los Hombres y sobre los Dioses Mayores que residen en las Estrellas.

Los Dioses olvidan. Están lejos. Debemos recordárselo. Si no mantienen la vigilia, si los guardianes de los pórticos no guardan los pórticos, si éstos no permanecen siempre cerrados, entonces, Aquel que siempre está preparado, el Guardián del Otro Lado, IAK SAKKAK, entrará y con él traerá las hordas de los ejércitos de los Antiguos, IAK KINGU, IAK AZAG, IAK AZABUA, IAK HUWAWA, ISHNIGGARAB, IAK XASTUR y IAK KUTULU, los Dioses Perros y los Dioses Dragones, los Monstruos del Mar y los Dioses de la Profundidad.

Vigilad también los Días. El Día en que el Gran Oso penda más bajo en el cielo, y los trimestres del año sean medidos desde entonces en esas cuatro direcciones, porque los Pórticos podrán abrirse y habrá que tomar todas las precauciones para que los Pórticos sigan por siempre cerrados. Han de ser sellados con

el Signo Mayor, acompañado por los ritos y los encantamientos adecuados.

Aquí se detallan los Cincuenta Nombres, con sus Signos y Poderes. Pueden ser invocados después de que el Sacerdote haya ascendido por el escalón de la Escalera de Luces, obteniendo entrada a la Ciudad Sagrada. Los signos han de estar marcados en pergamino o sellados en arcilla situada sobre el altar de la Llamada. Y los perfumes deben ser de cedro, de resinas fuertes y dulce olor. Y la Llamada de cara al Norte.

El Primer Nombre es MARDUK
El Señor de Señores, Amo de Magos. Sólo debe invocarse su nombre cuando ningún otro sirva, y bajo una terrible responsabilidad. La Palabra de Su Llamada es DUGGA. Éste es su sello:

El Segundo Nombre es MARUKKA
Conoce todas las cosas desde el comienzo del Mundo. Conoce todos los secretos, ya sean divinos o humanos, y es muy difícil de invocar. El Sacerdote no ha de llamarlo a menos que esté limpio de corazón y de espíritu, ya que este Espíritu conocerá sus pensamientos más recónditos. Este es su Sello:

El Tercer Nombre es MARUTUKKU

Señor de las Artes de la Protección, encadenó al Dios Loco en la Batalla. Selló a los Antiguos en sus Cuevas, detrás de los Pórticos. Posee la Estrella ARRA. Éste es su Sello:

El Cuarto Nombre es BARASHAKUSHU

Hacedor de Milagros. El más benévolo de los Cincuenta, y el más beneficioso. La Palabra empleada en su Llamada es BAAL-DURU. Éste es su Sello:

El Quinto Nombre es LUGGALDIMMERANKIA

Estableció el orden en el CAOS. Hizo que se levantaran las Aguas. Comandante de las Legiones de los Demonios del Viento que lucharon contra la Antigua TIAMAT al lado de MARDUK KURIOS. La Palabra empleada en su Llamada es BANUTUKKU. Éste es su Sello:

El Sexto Nombre es NARILUGGALDIMMERANKIA

El Observador de los IGIGI y los ANNUNAKI, Segundo al Mando de los Demonios del Viento. Hará huir a cualquier maskim que os acose, y es enemigo de los rabisu. Nadie puede pasar al Mundo de Arriba o al Mundo de Abajo sin que él lo sepa. Su Palabra es BANRABISHU. Su Sello es así:

El Séptimo Nombre es ASARULUDU

Portador de la Llama Ardiente, supervisa a la Raza de Observadores por petición de los Dioses Superiores. Garantiza la más absoluta seguridad, en especial en misiones peligrosas llevadas a cabo por solicitud de los Dioses Astrales. Su Palabra es BANMASKIM y su Sello es así:

El Octavo Nombre es NAMTILLAKU

Un Señor de lo más secreto y potente, posee el conocimiento de invocar a los muertos y de conversar con los espíritus del Abismo, sin que lo sepa su Reina. Ningún alma pasa a la Muerte sin que él lo sepa. Su Palabra es BANUTUKUKUTUKKU, y su Sello es así:

El Noveno Nombre es NAMRU

Dispensa sabiduría y conocimiento sobre todas las cosas. Da un consejo excelente y enseña la ciencia de los metales. Su Nombre es BAKAKALAMU y su Sello:

El Décimo Nombre es ASARU

Este Poder posee conocimiento sobre todas las plantas y árboles, y puede hacer que crezcan frutos maravillosos en lugares desiertos para él, ninguna tierra es un yermo. En verdad que es el Protector de la Generosidad. Su Palabra es BAALPRIKU, y su Sello el siguiente:

El undécimo Nombre es ASARUALIM

Posee sabiduría secreta e irradia Luz en las zonas Oscurecidas, forzando a lo que allí vive a hablar bien de su existencia y su conocimiento. Proporciona consejos excelentes en todos los campos. Su Palabra es BARRMARATU, y el Sello que deberéis tallar es así:

El duodécimo Nombre ASARUALIMNUNNA

Éste es el Poder que preside Sobre todos los tipos de armaduras y está perfectamente versado en cuestiones militares, marchando en el ejército de vanguardia de MARDUK en aquella Batalla. En tres días es capaz de reunir un ejército pertrechado con todas sus armas. Su Palabra es BANATATU y su Sello es:

El Decimotercer Nombre es TUTU

Acalla el llanto y proporciona júbilo a los tristes y a los de corazón pesaroso. Un Nombre muy beneficioso, y Protector de la Casa, su Palabra es DIRRIGUGIM, y su Sello es éste:

El Decimocuarto Nombre es ZIUKKINNA

Proporciona un conocimiento excelente respecto a los movimientos de las estrellas y su significado. Un conocimiento que los caldeos poseían en abundancia. La Palabra es GIBBILANNU y el Sello es éste:

El Decimoquinto Nombre es ZIKU

Este Poder brinda riquezas de todo tipo y revela dónde se esconden los tesoros. Conocedor de los Secretos de la Tierra. Su Palabra es GIGGIMAGANPA, y su Sello es éste:

El Decimosexto Nombre es AGAKU

Este Poder puede dar la vida a lo que ya está muerto; aunque sólo por breve tiempo. Es el Señor del Amuleto y del Talismán. Su Palabra es MASHGARZANNA, y su Sello es éste:

El Decimoséptimo Nombre es TUKU

Señor de la Magia Funesta, Vencedor de los Antiguos con la Magia. El le Regaló el Hechizo a MARDUK KUROS, una fuerza de lo más poderosa. Su Palabra es MASHSHAMIMASHTI, y su Sello es el siguiente:

El Decimoctavo Nombre es SHAZU

Conoce los pensamientos de aquellos que se encuentran a distancia, lo mismo que de los que están cerca. Nada que es enterrado en el suelo o arrojado a las aguas le pasa desapercibido. Su Palabra es MASHSHANANNA; y su Sello es éste:

El Decimonoveno Nombre es ZISI

Reconcilia a los enemigos, acalla las discusiones, tanto entre dos personas como entre dos naciones... incluso se dice que entre dos mundos. Ciertamente, el aroma de la dulzura emana de este Poder, cuya Palabra es MASHINANNA, y su Sello es éste:

El Vigésimo Nombre es SUHRIM

Busca a los adoradores de los Antiguos allá donde éstos se encuentren. El Sacerdote que lo envíe en una misión, lo hace con un terrible riesgo, porque SUHRIM muta con facilidad y sin pensárselo. Su Palabra es MASHSHANERGAL, y su Sello:

El Vigésimo Primer Nombre es SUHGURIM

Igual que SUHRIM, es el Enemigo que No Puede Ser Aplacado. Descubre con facilidad a los enemigos del Sacerdote, pero ha de advertírsele que no los mate si no lo desea así el Sacerdote. La Palabra es MASHSHALLAR y el Sello:

El Vigésimo Segundo Nombre es ZAHRIM

Mató a diez mil de las Hordas en la Batalla. Es un Guerrero entre Guerreros. Si el Sacerdote lo desea, es capaz de destruir a todo un ejército entero. Su Palabra es MASHSHAGARANNU, y su Sello:

El Vigésimo Tercer Nombre es ZAHGURIM

Igual que ZAHRIM, es un oponente terrible. Se dice que ZHAGURIM mata despacio, de una manera muy antinatural. No lo sé, ya que nunca invoqué a este Espíritu. Es vuestro riesgo. La palabra es MASHTISHADDU, y el Sello:

El Vigésimo Cuarto Nombre es ENBILULU

Este Poder puede buscar agua en medio de un desierto o en las cimas de las montañas. Conoce los Secretos del Agua, y de los ríos que corren bajo la Tierra. Es un Espíritu muy útil. Su Palabra es MASHSHANEBBU, y su Sello así:

El Vigésimo Quinto Nombre es EPADUN

Éste es el Señor de toda la Irrigación y puede traer Agua desde un lugar lejano hasta vuestros pies. Posee una geometría muy sutil de la Tierra y conocimiento de todas las tierras donde el Agua puede encontrarse en abundancia. Su Palabra es EYUNGlNAKANPA, y su Sello es éste:

El Vigésimo Sexto Nombre es ENBILULUGUGAL

Es el Poder que preside sobre todo el crecimiento y todo lo que crece. Proporciona conocimiento acerca del cultivo y es capaz de darle a una ciudad hambrienta comida para trece lunas en una sola luna. Un Poder muy noble. Su Palabra es AGGHA, y su Sello:

El Vigésimo Séptimo Nombre es HEGAL

Igual que el Poder anterior, es un Señor de las artes de la granja y la agricultura. Concede cosechas abundantes. Posee el conocimiento de los metales de la tierra y del arado. Su Palabra es BURDISHU, y su Sello es así:

El Vigésimo Octavo Nombre es SIRSIR

Destructor de TIAMAT, odiado de los Antiguos, Amo de la Serpiente. Enemigo de KUTULU. Un Señor muy poderoso. Su Palabra es APIRIKUBABADAZUZUKANPA, y su Sello:

El Vigésimo Noveno Nombre es MALAH

Caminó por el lomo del Gusano y lo cortó en dos. Señor de la Bravura y el Coraje, confiere esas cualidades al Sacerdote o a cualquier otro que éste decida. La Palabra es BACHACHADUGGA, y el Sello:

El Trigésimo Nombre es GIL

El que Da la Simiente. Amado de ISHTAR, su Poder es misterioso y muy antiguo. Hace que la cebada crezca y que las mujeres den a luz. Torna en potentes a los impotentes. Su Palabra es AGGABAL, y su sello es así:

El Trigésimo Primer Nombre es GILMA

Fundador de ciudades, Poseedor del Conocimiento de la Arquitectura por medio de la cual se construyeron los legendarios templos de UR, es el creador de todo lo permanente y que jamás se mueve. Su Palabra es AKKABAL, y su sello es éste:

Trigésimo Segundo Nombre es AGILMA

Portador de Lluvia. Hace que la Lluvia suave caiga, o produce grandes Tormentas y Truenos, los cuales pueden destruir ejércitos, ciudades y cosechas. Su Palabra es MASHSHAYEGURRA, y su sello es:

El Trigésimo Tercer Nombre es ZULUM

Sabe dónde y cuándo plantar. Da excelentes consejos en todo tipo de negocios y comercio. Protege a un hombre de los mercaderes malignos. Su Palabra es ABBABAAL, y su sello es éste:

El Trigésimo Cuarto nombre es MUMMU

El Poder otorgado a MARDUK para crear el universo de la carne de TIAMAT. Proporciona sabiduría en lo referente a la vida antes de la creación y sobre la naturaleza de la estructura de las Cuatro Columnas sobre las que descansan los Cielos. Su Palabra es ALALALABAAAL, y su Sello es:

El Trigésimo Quinto Nombre es ZULUMMAR

Otorga una fuerza tremenda, como la de diez hombres, a un hombre sólo. Separó la parte de TIAMAT que iba a convertirse en el Cielo, de la parte que iba a ser la Tierra. Su Palabra es ANNDARABAAL, y su sello es:

El Trigésimo Sexto Nombre es LUGALABDUBUR

Destructor de los Dioses de TIAMAT. Vencedor de Sus Hordas. Encadenó a KUTULU al Abismo. Luchó con destreza contra AZAG-THOTH. Es un gran Defensor y un gran Atacante. Su Palabra es AGNIBAAL, y su sello es éste:

El Trigésimo Séptimo Nombre es PAGALGQUENNA

Poseedor de Inteligencia Infinita, determina la naturaleza de las cosas aún no hechas y la de los espíritus todavía no creados; conoce la fuerza de los Dioses. Su Palabra es ARRABABAAL, y su sello es éste:

El Trigésimo Octavo Nombre es LUGALDURMAH

El Señor de los Lugares Altos, Observador de los Cielos y de todo lo que viaja por ellos. Nadie surca el elemento estrellado sin que él lo sepa. Su Palabra es ARATAAGARBAL, y su sello es éste:

El Trigésimo Noveno Nombre es ARANUNNA

El Que Da Sabiduría, Consejero de Nuestro Padre, ENKI, Conocedor de la Alianza Mágica y de las Leyes y la Naturaleza de los Pórticos. Su Palabra es ARAMANNGI, y su sello es así:

El Cuadragésimo Nombre es DUMUDUKU

Poseedor de la Vara de Lapislázuli, Conocedor del nombre Secreto y del Número Secreto. Le está prohibido revelártelos, pero puede hablar de otras cosas, igual de maravillosas. Su Palabra es ARATAGIGI, y su Sello es:

El Cuadragésimo Primer Nombre es LUGALANNA

El Poder del Mayor de los Dioses Mayores, posee el conocimiento secreto del mundo cuando los Dioses Mayores y los Antiguos eran Uno. Conoce la Esencia de los Antiguos y dónde se la puede encontrar. Su Palabra es BALDIKHU, y su sello es éste:

El Cuadragésimo Segundo Nombre es LUGALUGGA

Conoce las Esencias de todos los Espíritus, de los Muertos y de los Nonatos, de los Estelares y Terrestres, lo mismo que de los Espíritus del Aire y del Viento. Son cosas que tal vez te revele, haciendo que crezcas en sabiduría. Su Palabra es ZIDUR, y su sello es así:

El Cuadragésimo Tercer Nombre es IRKINGU

Éste es el Poder que capturó al Comandante de las fuerzas de los Antiguos, KINGU, Poderoso Demonio, para que MARDUK pudiera cogerlo y, con su sangre, crear la Raza de los Hombres y sellar la Alianza. Su Palabra es BARERIMU, y su sello es éste:

El Cuadragésimo Cuarto Nombre es KINMA

Juez y Señor de los Dioses, ante cuyo nombre se encogen de miedo. Con el fin de que los Dioses no erraran, se entregó este Poder para que supervisara sus actividades, para que cumplieran las leyes y la naturaleza de la Alianza, porque los Dioses son

desmemoriados, y se encuentran muy lejos. Su Palabra es ENGAIGAI, y su sello es éste:

El Cuadragésimo Quinto Nombre es ESIZKUR

Este Espíritu posee el conocimiento de la duración de la Vida de cualquier hombre, incluso el de las plantas, los demonios y los dioses. Mide todas las cosas, y conoce el Espacio que hay entre ellas. Su Palabra es NENIGEGAI, y su sello es éste:

El Cuadragésimo Sexto Nombre es GIBIL

A este Poder se le ha dado el Reino del Fuego y de la Fragua. Mantiene afiladas la Espada y la Lanza, y concede comprensión en el trabajo de los metales. También levanta el Relámpago que

surge de la Tierra y hace que las Espadas aparezcan en el Cielo. Su Palabra es BAALAGNITARRA, y su sello es éste:

El Cuadragésimo Séptimo Nombre es ADDU

Levanta tormentas que llenan todos los cielos y hacen que las Estrellas se sacudan y que los mismos Pórticos de los IGIGI tiemblen en sus goznes. Puede llenar el cielo con su resplandor, incluso la hora más oscura de la noche. Su Palabra es KAKO-DAMMU, y su sello es éste:

El Cuadragésimo Octavo Nombre es ASHARRU

Conocedor de los Caminos Traicioneros. Otorga conocí-miento sobre el Futuro y también sobre cosas Pasadas. Colocó a

los Dioses en sus cursos y determinó sus ciclos. Su Palabra es BAXTANDABAL y éste es su Sello:

El Cuadragésimo Noveno Nombre es NEBIRU

El Espíritu del Pórtico de MARDUK. Dirige todas las cosas en sus caminos y mueve el paso de las estrellas según la costumbre de los caldeos. Su Palabra es DIRGIRGIRI, y su sello es éste:

El Quincuagésimo Nombre es NINNUAM

Éste es el Poder de MARDUK como Señor de Todo lo que Es, Juez de Juicios, Tomador de Decisiones, El que Determina las

Leyes y los Reinos de los Reyes. No puede ser llamado, salvo en la destrucción de una ciudad o la muerte de un rey. Su Palabra es GASHDIG, y su sello es éste:

Aquí termina el Libro de los Cincuenta Nombres, que los Dioses me han concedido fuerza y tiempo para transcribirlo. Este Libro no ha de serle mostrado al impuro o profano, ni al no iniciado, porque hacerlo sería invocar la más terrible maldición del Libro sobre vosotros y vuestras generaciones.

¡Espíritu del Libro, Recuerda!

EL TEXTO MAGAN

Los versos que siguen provienen del texto secreto de algunos de los sacerdotes del culto, que es lo único que queda de la Vieja Fe que existió antes de que se construyera Babilonia. Originalmente, estaban escritos en su lengua, pero yo los he traducido al Habla Dorada de mi país, de modo que podáis comprenderlos. Descubrí este texto en mi primer peregrinar por la región de las Siete Ciudades Legendarias de UR, que ya no existen más, y narra la Guerra entre los Dioses, que tuvo lugar en un tiempo que está más allá de la memoria del Hombre. Aquí se describen los horrores y espantos que el Sacerdote encontrará en sus Ritos, sus motivos, naturalezas y Esencias. Y el Número de las Líneas es sagrado, las Palabras son sagradas, y representan un encantamiento potente contra los Malignos. Algunos Magos del país los escriben en pergaminos o en arcilla, o en potes o en el aire, con el fin de que sean, a partir de entonces, eficaces y para que los Dioses recuerden las palabras de la Alianza.

Yo las copié en mi lengua y las conservé con lealtad durante estos años: mi propia copia me acompañará al lugar al que iré cuando mi Espíritu me sea arrebatado de mi cuerpo. ¡Pero prestadle mucha atención a estas palabras, y recordad! Porque el recuerdo es la magia, más importante y potente, siendo el Recuerdo de las Cosas Pasadas y el Recuerdo de las Cosas Futuras, que significan la misma Memoria. No mostréis este texto a los no iniciados, ya que ha causado locura, tanto en hombres como en animales.

EL TEXTO MAGAN

¡Escuchad, y Recordad!
¡En el Nombre de ANU, Recordad!
¡En el Nombre de ENLIL, Recordad!
¡En el Nombre de ENKI, Recordad!
Cuando en las Alturas el Cielo no había sido nombrado,
La Tierra no había sido nombrada,
Y nada existía, salvo los Mares de ABSU,
El Antiguo,

Y MUMMU TIAMAT, la Antigua
Que les dio luz a todos,
Sus Aguas como Un Agua,
En ese momento, antes de que surgieran los Dioses Mayores,
No invocados por Nombre,
Sus destinos desconocidos e indeterminados,
Fue cuando los Dioses fueron formados dentro de los Antiguos.
LLMU y LLAAMU nacieron y fueron llamados por Nombre,
Y durante Eras crecieron en edad y porte.
ANSHAR y KISHAR vieron la luz,
Y trajeron a ANU,
Quien tuvo a NUDIMMUD, Nuestro Señor ENKI,
Que no tiene rival entre los Dioses.
¡Recordad!
Los Antiguos se juntaron,
Perturbaron a TIAMAT, la Antigua, a medida que se agrupaban.
Sí, perturbaron el vientre de TIAMAT
Con su Rebelión en la morada del Cielo.
ABSU no pudo mitigar su clamor,
TIAMAT quedó muda ante sus modos.
Sus actos fueron horribles hacia los Antiguos.

ABSU se levantó para matar con sigilo a los Dioses Mayores.

Con encantamiento y hechizo mágicos luchó ABSU,
Pero fue muerto por la hechicería de los Dioses Mayores.
Y fue su primera victoria.
Su cuerpo fue depositado en el espacio vacío.
En una grieta de los cielos,
Oculto
Pero su sangre clamó en la Morada del Cielo.

TIAMAT,
Encolerizada,
Llena con un Acto Maligno,
Dijo:

Creemos Monstruos
Para que partan y luchen
Contra estos Hijos de la Iniquidad,
Los vástagos asesinos que han destruido
A un Dios.
HUBUR se levantó, ella que ha diseñado todas las cosas,
Poseedora de una Magia como la de Nuestro Señor.
Añadió armas sin par a los arsenales de los Antiguos,
Dio a luz a Monstruos-Serpientes
De dientes afilados y largos colmillos,
Llenó sus cuerpos con veneno en vez de sangre,
Y a los rugientes dragones los recubrió con Terror,
Los coronó con Halos, convirtiéndolos en Dioses.
De modo que aquel que los contemple, perecerá,
Y así, cuando alcen sus cuerpos,
Nadie pueda hacerlos retroceder.
Llamó a la Víbora, al Dragón y al Toro Alado,
Al Gran León, al Perro-Loco y al Hombre-Escorpión.
Poderosos Demonios rabiosos, Serpientes con Plumas, el Hombre-Caballo,
Con armas que desconocen el perdón.
Intrépidos en la Batalla,
Encantados con los hechizos de magia antigua,
...A Once de esta especie creó,
Y KINGU fue el Líder de los Esbirros.

¡Recordad!

ENKI,
Nuestro Señor,
Temiendo la derrota, llamó a su Hijo,
MARDUK.
Llamó a su Hijo,
El Hijo de la Magia,
Le reveló el Nombre Secreto,
El Número Secreto,

La Forma Secreta,
Con los cuales poder luchar
Contra los Antiguos
Y salir victorioso.

¡MARDUK KURIOS!
Estrella Más Brillante entre las Estrellas,
Dios Más Fuerte entre los Dioses,
Hijo de la Magia y la Espada,
Hijo de la Sabiduría y la Palabra,
Conocedor del Nombre Secreto,
Conocedor del Número Secreto,
Conocedor de la Forma Secreta,
Se armó con el Disco de Poder
Y montado en Carros de Fuego partió.
Con Voz atronadora invocó el Hechizo,
Con Llama Centelleante llenó su Cuerpo.
Dragones, Víboras, todos cayeron.
Leones, Hombres-Caballo, todos fueron muertos.
Las Poderosas Criaturas de HUBUR fueron muertas,
Los Hechizos, los Encantamientos, la Hechicería... fueron rotos.
Sólo TIAMAT sobrevivió.
La Gran Serpiente, el Enorme Gusano,
La Serpiente de dientes de hierro,
La Serpiente de garra afilada,
La Serpiente con Ojos de Muerte,
Se lanzó sobre MARDUK
Con un rugido,
Con una maldición
Se lanzó sobre él.
MARDUK atacó con el Disco de Poder,
Cegó los Ojos de la Muerte de TIAMAT.
El Monstruo se revolvió y alzó el lomo.
Atacó en todas direcciones,
Escupiendo antiguas palabras de Poder,
Gritando los antiguos encantamientos.

MARDUK volvió a atacar y sopló
Un Viento Maligno al interior de su cuerpo,
Llenando a la colérica y perversa Serpiente.
MARDUK disparó entre sus fauces
La flecha Encantada con la Magia de ENKI.
MARDUK atacó de nuevo y cortó
La cabeza de TIAMAT, separándola del cuerpo.

Y todo fue silencio.

¡Recordad!

MARDUK,
Victorioso,
Cogió las Tablas del Destino
Por propia voluntad
Y las colgó alrededor de su cuello.
El aclamado de los Dioses Mayores fue él.
El primero entre los Dioses Mayores fue él.
En dos partió a la rota TIAMAT
Y creó los cielos y la tierra,
Con un Pórtico para mantener Fuera a los Antiguos.
Con un Pórtico cuya Llave está oculta para siempre,
Salvo para los Hijos de MARDUK,
Salvo para los Seguidores de Nuestro Señor,
ENKI,
Primero en Magia entre los Dioses.
De la Sangre de KINGU creó al Hombre.
Construyó Torres de Guardia para los Dioses Mayores,
Fijando sus cuerpos astrales como constelaciones,
Para que pudieran vigilar el Pórtico de ABSU.
El Pórtico de TIAMAT ellos guardan,
El Pórtico de KINGU ellos supervisan,
El Pórtico cuyo Guardián es IAK SAKKAK ellos sujetan.
Todos los Poderes Mayores resisten
La Fuerza del Arte Antiguo,

El Hechizo Mágico de los Más Antiguos,
El Encantamiento del Poder Primario.
La Montaña KUR, la Diosa Serpiente,
La Montaña MASHU, la de la Magia,
El Muerto KUTULU, muerto pero soñando,
TIAMAT, Muerta pero soñando,
ABSU, KINGU, Muertos pero soñando.
¿Volverán a aparecer sus generaciones?

NOSOTROS SOMOS LOS PERDIDOS,
Desde un Tiempo anterior al Tiempo,
De una Tierra más allá de las Estrellas,
De una Era en la que ANU caminaba la tierra
En compañía de Ángeles Resplandecientes.
Hemos sobrevivido a la primera Guerra
Entre los Poderes de los Dioses;
Y hemos visto la cólera de los Antiguos,
Ángeles Oscuros,
Que se desahogaron sobre la Tierra.
PERTENECEMOS A UNA RAZA QUE ESTÁ MÁS ALLÁ DE LOS VAGABUNDOS DE LA NOCHE.
Hemos sobrevivido a la Era en la que ABSU gobernaba la Tierra,
Y el Poder destruyó a nuestras generaciones.
Hemos sobrevivido en las cima de las montañas
Y bajo las montañas,
En alianza, hemos hablado con los Escorpiones
Y fuimos traicionados.
Y TIAMAT nos prometió no atacarnos nunca más
Con agua y con viento.
Pero los Dioses son desmemoriados.
Bajo los Mares de NAR MATTARU,
Bajo los Mares de la Tierra, NAR MATTARU,
Bajo el Mundo yace durmiendo
El Dios de la Ira, Muerto pero Soñando.
¡El Dios CUTHALU, Muerto pero Soñando

¡El Señor de KUR, quieto pero atronador!
¡La Espada de Un Ojo, fría pero ardiente!

Aquel que lo despierte, invoca la antigua
Venganza de los Dioses Mayores,
De los Siete Gloriosos Dioses,
De las Siete Gloriosas Ciudades,
Sobre sí y sobre el Mundo.
Una vieja venganza...

Sabed que nuestros años son los años de la Guerra
Y que nuestros días se miden como batallas,
Y cada hora es una Vida
Perdida a favor del Exterior.
A favor de aquellos que Fuera
Han construido casas sepulcrales
Para alimentar a los demonios de TIAMAT.
Y que la sangre de los más débiles aquí,
Es una liberación para TIAMAT
Reina de los Profanadores,
Provocadora de Dolor.
Y para invocarla a ella
Ha de derramarse en una piedra
El Agua Roja de la Vida,
Y golpear la piedra con una espada
Que haya matado a once hombres,
Sacrificios a HUBUR,
De modo que el golpe resuene
Y despierte a TIAMAT de Su sueño,
de su sueño en las Cavernas
de la Tierra.
Y que nadie se atreva a suplicar más,
Porque invocar a la Muerte es recitar
La oración final.

II
SOBRE LAS GENERACIONES DE LOS ANTIGUOS

UTUKK XUL
Los relatos de las generaciones
De los Antiguos aquí transcritas,
De las generaciones de los Antiguos
Aquí recordadas.
Frío y lluvia que erosionan todo,
Son los Espíritus Malignos
Surgidos de la creación de ANU.
Dioses de la Plaga,
PAZUZU,
Y los amados hijos de ENG,
Los Vástagos de NINNKIGAL,
Que asolan las alturas
Y traen destrucción aquí abajo.
Son los Hijos del Mundo Subterráneo,
Que rugen en las alturas
Y farfullan asquerosamente abajo:
Son el amargo veneno de los Dioses.
Las grandes tormentas dirigidas desde el cielo,
Eso son.
El Búho, Mensajero de los UGGI,
Señor de la Muerte,
Eso son.
SON LOS HIJOS
NACIDOS DE LA TIERRA
SURGIDOS DE LA CREACIÓN DE ANU.

Los muros más altos,
Los muros más gruesos,
Los muros más fuertes.
Como un diluvio van
De casa a casa,

Destruyen,
Ninguna puerta puede mantenerlos fuera.
Ningún cerrojo los hace retroceder.
Se deslizan a través de las puertas como serpientes.
Entran a través de los cerrojos como vientos,
Arrancando a la esposa del abrazo del marido,
Cogiendo al hijo de las entrañas del hombre,
Desterrando al hombre de su hogar, de su tierra.
SON EL DOLOR ABRASADOR
QUE SE PEGA A LA ESPALDA DEL HOMBRE.

SON LOS PROFANADORES.
El espíritu de la ramera que murió en las calles,
El espíritu de la mujer que murió al dar a luz,
El espíritu de la mujer que murió, llorando, con un bebé sobre el pecho,
El espíritu de un hombre maligno,
Uno que asola las calles
O uno que asola el lecho.
¡Son Siete!
¡Siete son!
Esos Siete nacieron en las montañas de MASHU,
Llamada Magia.
Moran en el interior de las Cavernas de la Tierra,
Entre los lugares desolados de la Tierra viven,
Entre los lugares que hay
En los Lugares,
Desconocidos en el cielo y en la tierra.
Forman en terror,
Entre los Dioses Mayores no existe el conocimiento de ellos,
Carecen de nombre,
Tanto en el cielo
como en la tierra.
Cabalgan sobre la Montaña del Crepúsculo
Y en la Montaña del Amanecer gritan.
Se arrastran a través de las Cavernas de la Tierra,

Entre los desolados lugares de la Tierra yacen.
En ningún lugar se los conoce.
Ni en el cielo
Ni en la Tierra
Se los descubre,
porque su lugar se encuentra fuera de nuestro lugar,
Y entre los ángulos de la Tierra
Yacen a la espera,
Agazapados para el Sacrificio.
SON LOS HIJOS DEL MUNDO SUBTERRÁNEO.

Cayendo como lluvia desde el cielo,
Elevándose como niebla desde la tierra,
Las puertas no los detienen,
Los cerrojos no los detienen,
Se deslizan por entre las puertas como serpientes,
Entran por las ventanas como el viento.
IDPA son, entrando por la cabeza.
NAMTAR son, entrando por el corazón.
UTUK son, entrando por la frente.
ALAL son, entrando por el pecho.
GIGIM son, entrando por las entrañas.
TELAL son, aferrando la mano.
URUKU son, Larvas gigantes que se alimentan de la Sangre.
¡Siete son !
¡Son Siete!
Se apoderan de todas las torres,
Desde UR hasta NIPPUR,
Pero UR no los conoce,
Y NIPPUR tampoco los conoce.
Han hecho caer la ciudad más poderosa
De todas las Ciudades del Hombre,
Pero el hombre no los conoce,
Y las Ciudades tampoco los conocen.
Han talado los bosques del Este
E inundado las Tierras del Oeste,

Pero el Este no los conoce,
Y el Oeste tampoco los conoce.
Son una mano que aferra el cuello
Pero el cuello no los conoce
Y el hombre tampoco los conoce.
Sus palabras no están Escritas,
Sus números son Desconocidos,
Sus formas son todas las Formas,
Sus moradas,
Los lugares desolados donde se realizan sus Ritos.
Sus moradas,
El acoso a un hombre donde se ha ofrecido un sacrificio.
Sus moradas,
Las tierras aquí,
Las ciudades aquí,
Y las tierras entre las tierras,
Las ciudades entre las ciudades,
En espacios que jamás caminara un hombre.
En KURNUDE,
El país del que ningún viajero retorna.
En EKURBAD,
En el altar del Templo de los muertos.
Y en Gl UMUNA,
En el pecho de su Madre,
En los Cimientos del CAOS.
¡En el ARALIYA de MUMMU-TIAMAT
Y en los Pórticos
De IAK SAKKAK!
¡ESPÍRITU DEL AIRE, RECUERDA!
¡ESPÍRITU DE LA TIERRA, RECUERDA!

III
SOBRE LAS GENERACIONES OLVIDADAS DEL HOMBRE

¿Y no fue el hombre creado de la sangre de KINGU,

Comandante de las hordas de los Antiguos?
¿No posee el hombre en su espíritu
La semilla de la rebelión contra los Dioses Mayores?
Y la sangre del hombre es la Sangre de la Venganza.
Y la sangre del hombre es el Espíritu de la Venganza.
Y el Poder del Hombre es el Poder de los Antiguos
Y ésta es la Alianza,
Porque, ¡mirad!, los Dioses Mayores Poseen el Signo
Por el cual los Poderes de los Antiguos son devueltos.
Pero el Hombre posee el Signo
Y el Número
Y la Forma
Para invocar la Sangre de sus Padres.
Y ésta es la Alianza.
Creados por los Dioses Mayores
De la Sangre de los Antiguos,
El Hombre es la Llave con la cual
Se puede abrir el Pórtico de IAK SAKKAK,
A través del cual los Antiguos
Buscan su Venganza
Sobre la faz de la Tierra
Contra los descendientes de MARDUK.
Porque lo nuevo
Vino de aquello que es viejo,
Y lo que es viejo
Reemplazará aquello que es nuevo,
¡Y una vez más los Antiguos
Gobernarán sobre la faz de la Tierra!
¡Y también ésta es la Alianza!

IV
SOBRE EL SUEÑO DE ISHTAR

E ISHTAR,
Reina del Cielo,
Luz Brillante de las Noches,

Señora de los Dioses,
Proyectó su mente en aquella dirección,
Desde Arriba proyectó su mente,
Hacia Abajo proyectó su mente,
Al Abismo,
Fuera de los Pórticos de los Vivos
Para atravesar los Pórticos de la Muerte,
Fuera de las Tierras que conocemos,
Hacia las Tierras que desconocemos,
A la Tierra Sin Retorno,
A la Tierra de la Reina ERESHKIGAL.
ISHTAR, Reina de los Cielos, proyectó su mente
ISHTAR, Hija de SIN, emprendió la marcha
A la Tierra Negra, la Tierra de CUTHA.
Marchó
Y puso su pie en la Casa Sin Retorno,
En el Camino del que nadie Retorna
Ella puso el pie.
En la Caverna siempre a oscuras,
Donde cuencos de arcilla se amontonan sobre el altar,
Donde los cuencos de arcilla son la comida
de los residentes vestidos sólo con alas.

A ABSU ISHTAR partió ella.
Allí donde duerme el terrible CUTHALU
ISHTAR partió.

El Observador
Permaneció en su lugar.
El Observador
NINNGHIZHIDDA
Permaneció en su lugar.
E ISHTAR le habló:

¡NINNGHIZHIDDA! ¡Serpiente de la Profundidad!
¡NINNGHIZHIDDA! ¡Serpiente Cornuda de la Profundidad!

¡NINNGHIZHIDDA! ¡Serpiente Emplumada de la Profundidad!
¡Abre!
¡Abre el Pórtico para que pueda entrar!
¡NINNGHIZHIDDA, Espíritu de la Profundidad, Observador del Pórtico, Recuerda!
¡En el nombre de nuestro Padre antes del Vuelo, ENKI, Señor y Amo de Magos,
Abre el Pórtico para que pueda entrar!
Abre,
Si no quieres que ataque el Pórtico,
Si no quieres que rompa sus barras
Si no quieres que ataque la Barrera,
Si no quieres que tire sus paredes por la fuerza,
Abre el Pórtico.
¡Abre bien el Pórtico
Si no quieres que haga que los Muertos se levanten!
¡Levantaré a los Muertos!
¡Haré que los Muertos se levanten y devoren a los vivos!
¡Abre el Pórtico
Si no quieres que los Muertos superen en número a los Vivos!
¡NINNGHIZHIDDA, Espíritu de la Profundidad, Observador del Pórtico, Abre!
NINNGHIZHIDDA.
La Gran Serpiente,
Se irguió
Y le respondió a
ISHTAR:
Señora,
Reina entre los Dioses,
Iré ante mi Señora
ERESHKIGAL,
Ante la Reina de la Muerte,
Y os anunciaré,

Y NINNGHIZHIDA,
Serpiente Cornuda,

Se acercó a la Dama ERESHKIGAL
Y dijo:
¡Mirad, ISHTAR, Vuestra Hermana,
Reina entre los Dioses,
Se encuentra ante el Pórtico!
Hija de SIN, Señora de ENKI,
Ella espera.

Y ERESHKIGAL empalideció de miedo.
Las Aguas Oscuras se agitaron,

Ve, Observador del Pórtico.
Ve, NINNGHIZHIDDA, Observador del Pórtico,
Ábrelo para ISHTAR,
Y trátala tal como está escrito
En la Antigua Alianza,

Y NINNGHIZHIDDA quitó el cerrojo
Y la Oscuridad cayó sobre ISHTAR.
Las Aguas Oscuras se alzaron portaron a la Diosa de la Luz
Hacia los Reinos de la Noche.
Y la Serpiente habló:
Entrad,
Reina del Cielo del Gran Arriba,
Para que KUR se alegre,
Para que CUTHA pueda alabaros,
Para que KUTU pueda sonreír.
Entrad,
Para que KUTULU quede satisfecho con Vuestra presencia.

E ISHTAR entró.

Y hay Siete Pórticos y Siete Decretos.

Y en el Primer Pórtico
    NINNGHIZHIDDA quitó la corona

La gran corona de su cabeza y se la llevó,
E ISHTAR preguntó:
¡Por qué, Serpiente, me has quitado mi Primera Joya?
Y la Serpiente contestó:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,
Las reglas de la Señora de KUTU.
Atravesad el Primer Pórtico.

En el Segundo Pórtico
NINNGHIZHIDDA le quitó la Vara,
La Vara de Lapislázuli cogió,
E ISHTAR preguntó:
¿Por qué, NETI, me has quitado mi Segunda Joya?
Y NETI respondió:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,
Los Decretos de la Llama de KUTU.
Atravesad el Segundo Pórtico.

En el Tercer Pórtico
NINNGHIZHIDDA le quitó las Joyas,
Las Joyas que tenía alrededor del cuello cogió,
E ISHTAR preguntó:
¿Por qué, Guardián del Pórtico, me has quitado mi Tercera Joya?
Y el Guardián del Pórtico contestó:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,
Los Decretos de la Llama de KUTU.
Atravesad el Tercer Pórtico.

En el Cuarto Pórtico
NINNGHIZHIDDA le quitó las Joyas,
Las Joyas de su pecho cogió,
E ISHTAR preguntó:

¿Por qué, Guardián del Exterior, me has quitado mi Cuarta Joya?
Y el Guardián contestó:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,
Las Reglas de la Llama de KUTU.
Atravesad el Cuarto Pórtico.

En el Quinto Pórtico
NINNGHIZHIDDA le quitó las Joyas,
El Cinturón de Joyas alrededor de su cintura cogió,
E ISHTAR preguntó:
¿Por qué, Observador de la Entrada Prohibida, me has quitado mi Quinta Joya?
Y el Observador respondió:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,
Las Reglas de la Llama de KUTU.
Atravesad el Quinto Pórtico.

En el Sexto Pórtico
NINNGHIZHIDDA quitó las Joyas,
Las Joyas alrededor de sus muñecas,
Y las Joyas que rodeaban sus tobillos cogió,
E ISHTAR preguntó:
¿Por qué, NINNKIGAL, me has quitado mi Sexta Joya?
Y NINNKIGAL respondió:
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,
Los Decretos de la Llama de KUTU.
Atravesad el Sexto Pórtico.

En el Séptimo Pórtico
NINNGHIZHIDDA quitó las Joyas
Las Túnicas Enjoyadas de ISHTAR cogió,
E ISHTAR, sin protección, sin seguridad,

ISHTAR, sin talismán o amuleto, preguntó:
¿Por qué, Mensajero de los Antiguos, me has quitado mi Séptima Joya?
y el Mensajero de los Antiguos replicó
Así son, según la Vieja Alianza, establecida antes del Tiempo,
Las Reglas de la Llama de KUTU.
Atravesad el Séptimo Pórtico y contemplad el Mundo Subterráneo.

ISHTAR había descendido a la Tierra de KUR,
A las Profundidades de CUTHA había bajado.
Habiendo perdido sus Siete Talismanes de los Mundos Superiores,
Habiendo perdido sus Siete Poderes de la Tierra de los Vivos,
Sin Comida de Vida o Agua de Vida,
Apareció ante ERESHKIGAL, Señora de la Muerte.
ERESHKIGAL gritó ante su presencia.

ISHTAR levantó Su Brazo.
ERESHKIGAL invocó a NAMMTAR,
El Mago NAMMTAR,
Con estas palabras le habló:
¡Ve! ¡Aprésala!
¡Sujétala a la Oscuridad!
¡Encadénala en el Mar debajo de los Mares!
¡Lanza contra ella a los Siete ANNUNNAKI!
¡Lanza contra ella los Sesenta Demonios!
¡Contra sus ojos, los demonios de los ojos!
¡Contra sus costados, los demonios de los costados !
¡Contra su corazón, los demonios del corazón!
¡Contra sus pies, los demonios de los pies!
¡Contra su cabeza, los demonios de la cabeza!
¡Contra todo su cuerpo, los demonios de KUR!

Y los demonios, desde todos lus ángulos, se lanzaran sobre ella.

Y los ANNUNNAKI, Terribles Jueces,
Siete Señores del Mundo Subterráneo,
La rodearon:
Los Dioses sin Rostro de ABSU,
Ellos la miraron,
La observaron con el Ojo de la Muerte,
Con la Mirada de la Muerte
La mataron
Y la colgaron como un cadáver en la estaca
Y los sesenta demonios desgarraron sus miembros de los costados
todos,
Sus ojos de su cabeza,
Sus orejas de su cráneo.
ERESHKIGAL se regocijó.
El ciego AZAG-THOTH se regocijó.
IAK SAKKAK se regocijó.
ISHNIGGARAB se regocijó.
KUTULU se regocijó.
Los MASKIM alabaron a la Reina de la Muerte.
Los GIGIM alabaron a ERESHKIGAL, Reina de la Muerte.

Y los Dioses Mayores quedaron dominados por el temor.

Nuestro Padre, ENKI,
Señor de la Magia,
Al recibir noticias de NINSHUBUR,
Sirviente de ISHTAR,
Se entera del Sueño de ISHTAR
En la Casa de la Muerte,
De cómo GANZIR ha sido abierto,
Cómo el Rostro del Abismo
Abrió sus fauces
Y se tragó a la Reina del Cielo,
Reina del Sol Naciente.

Y ENKI invocó la presencia de arcilla,
Y ENKI invocó la presencia del viento.
Y de la arcilla y del viento
ENKI creó a dos Elementales.
Creó al KURGARRU, Espíritu de la Tierra,
Y creó al KALATURRU, Espíritu de los Mares.
Al KURGARRU le dio la Comida de la Vidas,
Al KALATURRU le dió el Agua de la Vida,
Y a estas imágenes habló con voz alta:
Levántate, KURGARRU, Espíritu de la Tierras,
Levántate, KALATURRU, Espírítu de los Mares;
Levantaos e id al Pórtico GANZIR,
Al Pórtico del Mundo Subterráneo,
La Tierra Sin Retorno.
Posad vuestros ojos allí
Y los Siete Pórticos se os abrirán.
Ningún hechizo os mantendrá fuera
Porque mi Número está sobre vosotros.
Coge la bolsa de la Comida de la Vida,
Coge la bolsa del Agua de la Vida,
Y ERESHKIGAL no os hará ningún daño,
ERESHKIGAL no levantará el brazo contra vosotros,
ERESHKIGAL NO TENDRÁ PODER SOBRE VOSOTROS,

Encontrad el cadáver de INANNA.
Encontrad el cadáver de ISHTAR, nuestra Reina,
Y rociad la Comida de la Vida Sesenta Veces,
Y rociad el Agua de la Vida Sesenta Veces,
Sesenta Veces la Comida de la Vida y el Agua de la Vida
Rociad sobre su cuerpo
Y en verdad que
ISHTAR se levantará,

Con alas gigantescas
Y escamas como las de serpientes

Los dos elementales volaron hacia el Pórtico.
Invisibles,
NINNGHIZHIDDA no los vió.
Invisibles,
Pasaron ante los Siete Observadores;
Con velocidad entraron en el Palacio de la Muerte
Y allí contemplaron varias cosas terribles.

Allí estaban los demonios de todo el Abismo,
Muertos pero soñando colgaban de las paredes
De la Casa de la Muerte,
Sin caras y terribles,
Los ANNUNNAKI miraron,
El ciego y loco AZAG-THOTH se irguió,
El ojo en el Trono se abrió,
Las Aguas Oscuras se agitaron,
Los Pórticos de Lapislázuli refulgieron.
En la oscuridad,
Monstruos invisibles,
Nacidos en el Amanecer de las Eras,
Nacidos en la Batalla de MARDUK y TIAMAT,
Creados por HUBUR,
Con el Signo de HUBUR,
Conducidos por KINGU...

Volaron veloces
A través del Palacio de la Muerte,
Sólo deteniéndose ante el cadáver de ISHTAR.
La Hermosa Reina,
Señora de Dioses,
Señora de todas las Rameras de UR,
La que Brilla en los Cielos,
Amada de ENKI,
Colgaba y se desangraba
De mil heridas fatales.

ERESHKIGAL,
Sintiendo su presencia,
Gritó.

KURGARRU,
Armado con Fuego,
Miró a la Reina de los Cadáveres
Con el Rayo de Fuego.

KALATARRU,
Armado con la Llama,
Miró a la Reina de las Tumbas
Con los Rayos de la Llama.

Y ERESHKIGAL,
Poderosa en CUTHA,
Apartó el rostro.

Sobre el cadáver de INANNA
Sesenta Veces rociaron
El Agua de la Vida de ENKI.
Sobre el cadáver de ISHTAR
Sesenta Veces rociaron
La Comida de la Vida de ENKI.

Sobre el cadáver
Que colgaba de una estaca
Dirigieron el Espíritu de la Vida.

INANNA SE LEVANTÓ.

Las Aguas Oscuras se agitaron y se encresparon.

AZAG-THOTH gritó sobre su trono.
CUTHALU salió de su sueño.
ISHNIGARRAB huyó del Palacio de la Muerte.

IAK SAKKAK tembló de miedo y odio.
Los ANNUNNAKI huyeron de sus tronos.
El Ojo sobre el Trono partió raudo.
ERESHKIGAL rugió y llamó a NAMMTAR.
Al Mago NAMMTAR llamó,
Pero no para perseguirlos
Sino para protegerla.

INANNA ascendió del Mundo Subterráneo.

Con los alados elementales huyó de los Pórticos,
De GANZIR y NETI ella huyó.
Y en verdad
Que los Muertos huían delante de ella.

Cuando atravesó el Primer Pórtico,
ISHTAR recuperó sus túnicas enjoyadas.

Cuando atravesó el Segundo Pórtico,
ISHTAR recuperó sus brazaletes enjoyados.

Cuando atravesó el Tercer Pórtico,
ISHTAR recuperó su cinturón enjoyado.

Cuando atravesó el Cuarto Pórtico,
ISHTAR recuperó su collar enjoyado.

Cuando atravesó el Quinto Pórtico,
ISHTAR recuperó su Cinturón de Joyas.
Cuando atravesó el Sexto Pórtico,
ISHTAR recuperó su Vara de Lapislázuli.

Cuando atravesó el Séptimo Pórtico,
ISHTAR recuperó su Corona enjoyada.

Y los Demonios se levantaron,

Y los Espíritus de los Muertos,
Y salieron con ella por los Pórticos,
Sin mirar a derecha o izquierda,
Caminando delante y detrás,
Salieron con ISHTAR del Pórtico de GANZIR.
Fuera del Mundo Subterráneo la acompañaron,
Y ERESHKIGAL,
Desdeñada Reina del Abismo en el que Todo Está Ahogado,
Pronunció una Maldición,
Solemne y Poderosa,
Contra la Reina del Sol Naciente,
Y NAMMTAR le dio forma,

Cuando el Amante de ISHTAR,
Amado de la Reina del Cielo,
Caiga delante de mí,
Atraviese el Pórtico de GANZIR
Hacia la Casa de la Muerte;
Cuando con él venga la gente gimoteante,
La mujer que llora y el hombre que se lamenta,
Cuando DUMUZI haya sido muerto y enterrado,
¡QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN Y HUELAN EL INCIENSO!

V
POR LO TANTO NO TE AGACHES

Hacia el Mundo que Brilla Oscuro,
Donde ABSU yace en Aguas Oscuras
y CUTHALU duerme y sueña.

No te agaches,

Porque hay un Abismo bajo el Mundo,
Al que se llega con una Escalera
Que tiene Siete Escalones;
Al que se llega por un Sendero
Que tiene Siete Pórticos,
Donde se halla
El Trono
De una Fuerza Maligna y Fatal.
De las Cavidades del Mundo
Surge el Demonio Maligno,
El Dios Maligno,
El Genio Maligno,
El Engañador Maligno,
El Fantasma Maligno,
El Diablo Maligno,
La Larva Maligna,
Que no muestran Signos verdaderos
A ningún Hombre mortal.

¡Y LOS MUERTOS SE LEVANTARÁN
Y OLERÁN EL INCIENSO!

EL TEXTO URILIA

El siguiente es el Texto de URILIA, el Libro del Gusano. Contiene las fórmulas con las cuales los Destructores realizan sus Ritos. Son las oraciones de los engañadores, de los que yacen a la espera, de los espíritus ciegos del Caos, el mal más antiguo.

Estos encantamientos son recitados por los sacerdotes ocultos y las criaturas de estos poderes, derrotados por los Dioses Mayores y los Siete Poderes, conducidos por MARDUK, apoyado por ENKI y todas las Huestes de los IGIGI; vencedores de la Vieja Serpiente, el Gusano Antiguo, TIAMAT, el ABISMO, también llamada KUTULU, el Dios-Cadáver, muerto por la cólera de MARDUK y la Magia de ENKI, pero que no yace muerto, sino soñando; es aquel al que los sacerdotes secretos, iniciados en los Ritos Negros, cuyos nombres están escritos para siempre en el Libro del Caos, pueden invocar si saben cómo hacerlo.

Estas palabras no han de serles enseñadas a ningún hombre, ¡o la Maldición de ENKI caerá sobre vosotros!

Así son las Palabras:

IA
IA
IA
IO
IO
IO
SOY el Dios de Dioses,
SOY el Señor de la Oscuridad, y Amo de Magos,
SOY el Poder y el Conocimiento,

SOY desde antes que todas las cosas.
SOY desde antes que ANU y los IGIGI,
SOY desde antes que ANU y los ANNUNNAKI,

SOY desde antes que los Siete SHURUPPAKI
SOY desde antes que todas las cosas.

SOY desde antes que NINNURSAK y la TABLA de LENKI,
SOY desde antes que todas las cosas.

SOY desde antes que INANNA e ISHTAR,
SOY desde antes que NANNA y UDDU,
SOY desde antes que ENDUKUGGA y NINDUKUGGA
SOY desde antes que ERESHKIGAL,
SOY desde antes que todas las cosas.
Antes de MI no se hizo Nada que fuera hecho.

SOY desde antes que todos los dioses.
SOY desde antes que todos los días.
SOY desde antes que todos los hombres y las leyendas de los hombres.

SOY el ANTIGUO.

NINGÚN HOMBRE puede buscar mi lugar de reposo.

Recibo al Sol por la noche y a la Luna por el día.
SOY el que recibe el sacrificio de los Peregrinos.
Las Montañas del Oeste me cubren.
Las Montañas de la Magia me cubren.
SOY LA ANTIGÜEDAD DE LOS DÍAS.

SOY desde antes que ABSU.
SOY desde antes que NAR MARRATU.
SOY desde antes que ANU.
SOY desde antes que KIA.

SOY desde antes que todas las cosas.
¡IA! ¡IA! ¡IA! ¡IA SAKKAKTH! ¡IAK SAKKAKH! ¡IA SHA XUL!
¡IA! ¡IA! ¡IA UTUKKU XUL!

¡IA! ¡IA ZIXUL! ¡IA ZIXUL!
¡IA KINGU! ¡IA AZBUL! ¡IA AZABUA! ¡IA XAZTUR! ¡IA HUBBUR!
¡IA! ¡IA! ¡IA!
¡BAXABAXAXAXAXABAXAXAXAXA!
¡KAKHTAKHTAMON IAS!

II LAS ABOMINACIONES

Los terribles vástagos de los Antiguos pueden ser invocados por el sacerdote. A estos vástagos se los puede llamar y pedir que hagan las tareas que el sacerdote considere necesarias en su templo. Nacieron antes de todas las eras y moraron en la sangre de KINGU, y MARDUK no fue capaz de aislarlos por completo. Y moran en nuestro país, junto con nuestras generaciones, aunque nadie los puede ver. Esto lo enseñaron los sacerdotes de Babilonia, quienes ordenaron que estas fórmulas nunca fueran reveladas a nadie que no estuviera iniciado en nuestras formas, porque hacerlo representaría un pavoroso error.

Aunque viven más allá del Pórtico, se los puede invocar cuando MARDUK está distraído y duerme, en esos días en que no tiene poder, cuando el Gran Oso pende de su rabo, y en los cuatro trimestres del año que se computan desde entonces, y en los espacios entre estos Ángulos. En esos días, la Madre TIAMAT se encuentra inquieta, el cadáver KUTULU se sacude bajo la Tierra, y nuestro Señor ENKI está temeroso.

Preparad, entonces, el cuenco de TIAMAT, el DUR de INDUR, el Cuenco Perdido, el Cuenco Destrozado de los Sabios, invocando a los FIRIK de GID y a la Llama SHAKUGUKU, la reina del Caldero. Recitad el Conjuro IA ADU EN I sobre él, y encended el Fuego en su interior, diciendo GBL cuando debáis, según Su manera y forma.

Cuando el Fuego esté encendido y conjurado, podréis alzar vuestra Daga, invocando la ayuda de NINKHARSAG, Reina de

los Demonios, y de NINKASZI, la Reina Cornuda, y de INNG-HIZHIDDA, la Reina de la Vara Mágica, siempre de acuerdo con su manera y forma. Una vez que lo hayáis hecho, y realizado el sacrificio adecuado, después de abrir el Pórtico, podréis invocar al vástago que deseéis.

NO ABRÁIS EL PÓRTICO, SALVO EN EL
MOMENTO ESPECIAL QUE HAYÁIS ESTABLECIDO
EN EL INSTANTE DE LA APERTURA, Y NO PODRÁ
QUEDAR ABIERTO NI UN MOMENTO DESPUÉS
DEL PASO DE LA HORA DE TIAMAT, SI NO
QUERÉIS QUE EL ABISMO SE ABRA POR TODA LA
TIERRA, Y QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN PARA
DEVORAR A LOS VIVOS, PORQUE ASÍ ESTÁ ESCRITO: HARÉ
QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN Y
DEVOREN A LOS VIVOS, LE DARÉ PODER A LOS
MUERTOS SOBRE LOS VIVOS, DE MODO QUE LOS
SUPEREN EN NÚMERO.

Después de que hayáis realizado lo necesario, llamado al Espíritu, le hayáis encomendado una misión, establecido una hora para el cierre del Pórtico y el retorno del Espíritu, no deberéis abandonar el lugar de la Llamada; deberéis quedaros allí hasta que el Espíritu regrese y el Pórtico se cierre.

El Señor de las Abominaciones es HUMWAWA de los Vientos del Sur, cuyo rostro es un amasijo de las entrañas de animales y hombres. Su aliento es el hedor del estiércol, y ningún incienso puede desterrar el olor del lugar donde ha estado HUMWAWA. Es el Ángel Oscuro de toda lo excretado, y de todo lo ácido. Y así como para todas las cosas llegará el momento de la descomposición, también HUMWAWA es el Señor del Futuro de todo lo que hay en la faz de la tierra, y el futuro de cualquier hombre se puede ver mirando la misma cara de este Ángel, siempre con cuidado de no respirar el perfume hórrido que es el olor de la muerte.

Y ésta es la Firma de HUMWAWA:

Y si HUMWAWA aparece ante el sacerdote, ¿no estará allí también el temido PAZUZU? Señor de todas las fiebres y plagas, sonriente Ángel Oscuro de los Cuatro Vientos, con cuernos, con genitales putrefactos, por los que aúlla de dolor a través de dientes afilados sobre las tierras de las ciudades sagradas para los APHKHALLU, incluso cuando el Sol y la Luna están en su punto más alto; incluso con los remolinos de arena y de viento, como en la inmovilidad vacía, y es el mago diestro quien puede destererrar a PAZUZU cuando se ha apoderado de un hombre, porque PAZUZU proviene de la muerte.

Sabed que HUMWAWA y PAZUZU son hermanos. HUMWAWA es el mayor, que cabalga sobre un silencioso y susurrante viento y reclama las bandadas para sí, señal por la que sabréis que PAZUZU vendrá.

Y éste es el Signo de PAZUZU, por el que está obligado a venir:

De todos los Dioses y Espíritus de la Abominación, no tiene sentido o beneficio alguno llamar a AZAG-THOTH, ya que está loco. Fue cegado en la Batalla, es el Señor del CAOS y el sacerdote encontrará poca utilidad en él. Además, es demasiado poderoso para ser controlado una vez que se le ha llamado, y ofrece una lucha violenta antes de ser enviado de regreso al Pórtico, por lo que sólo un mago fuerte y capaz puede atreverse a invocarlo. Por dicha razón, no se ofrece su sello.

De todos los Dioses y Espíritus de la Abominación, sólo KUTULU puede ser invocado, porque es el Señor Durmiente. El mago no puede esperar tener algún poder sobre él, pero se lo puede adorar y ofrecer los sacrificios adecuados, de forma que os perdone la vida cuando se eleve hacia la tierra. Y los momentos del sacrificio son los mismos que los del Durmiente MARDUK, porque es cuando KUTULU se mueve. Es el mismo Fuego de la Tierra y el Poder de Toda Magia. Cuando se una a las Abominaciones del Cielo, ¡TIAMAT volverá a gobernar la tierra!

Y éste es su Sello:

Y hay Cuatro Espíritus de los Espacios, y vienen sobre el Viento, y son Cosas del Viento y del Fuego. El Primero viene desde el Norte, se llama USTUR y tiene Forma Humana. Es el Más Antiguo de los Cuatro, y un Gran Señor del Mundo. El Segundo viene del Este, se llama SED y tiene la Forma de un Toro, pero con cara humana, y es muy poderoso. El Tercero viene del Sur, se llama LAMAS y tiene la Forma de un León, pero con cabeza humana, y gobierna las cosas de la Llama y del Viento Ardiente. El Cuarto viene del Oeste, se llama NATTIG y tiene la Forma de un Águila, pero con cuerpo humano, y sólo la cara y las alas de un Águila, con las garras de un Águila. Y viene desde el Mar y es un Gran Misterio.

Y desde Nuzku, sobre Uru, vienen, y no esperan, y están siempre presentes, y reciben a los Peregrinos en sus Estaciones. La Estación de SED es la de la Gran Noche, cuando se mata al Oso, y es el Mes de AIRU. La Estación de LAMAS es el Mes de ABU, y la de NATTIG en ARAHSHAMMA y, por último, la de USTUR en SHABATU. Así son los Cuatro Espíritus de los Cuatro Espacios, y sus Estaciones moran entre los Espacios del Sol y no pertenecen a ellos, sino, así se dice, a las Estrellas de los mismos IGIGI, aunque no se sabe con certeza.

Para invocar a estos y a otros Demonios, se debe quemar la hierba AGLAOPHOTIS en un cuenco nuevo que tenga una grieta, al tiempo que se recitan los Encantamientos con voz clara. Debe ser durante los Momentos Malignos, y de Noche.

Y se puede invocar a los AKHKHARU, que succionan la sangre de un Hombre en su deseo de convertirse en Hombre, porque deben tomar aquello que MARDUK cogió al crear al Hombre, la Sangre de KINGU, pero los AKHKHARU jamás se convertirán en Hombres. Y los AKHKHARU pueden ser invocados, siempre que se conozca su Signo, que es éste:

Y los LALASSU pueden ser llamados, los que acosan los lugares del Hombre, buscando también convertirse en un Hombre, pero no se les debe hablar, si no se quiere que el Sacerdote se vea inundado por la locura y se convierta en un LALASSU viviente que deba ser muerto y, luego, su Espíritu exorcizado, porque es Maligno y sólo causa terror, sin que ningún bien pueda salir de él. Es como el LALARTU, y de la misma Familia, con la excepción de que el LALARTU estuvo vivo en una ocasión y se encuentra atrapado entre los Mundos, buscando Entrada en uno o en otro. No se le debe permitir Entrada en Este, porque es de constitución enferma y matará a las madres al dar a luz, igual que LAMASHTA, la Reina de la Enfermedad y la Miseria.

Los Signos por los que estas Cosas pueden ser llamadas son éstos, si el Sacerdote los necesita, pero sabed que no sigue la ley:

Éste es el Sello de los LALASSU:

Y éste es el Sello del LALARTU:

Y sabed que el MINU de ENKI es poderoso contra ellos, y contra todas las Operaciones de carácter Demoníaco, y con él se pueden eliminar algunas de ellas. Por lo tanto, siempre ha de estar oculto.

Sabed que GELAL y LILIT son rápidos en acudir a la Llamada, invadiendo los lechos del Hombre, robando la Comida de la

Vida y el Agua de la Vida para acelerar a los Muertos, pero sus esfuerzos son inútiles porque desconocen las fórmulas. Pero el Sacerdote tiene las Fórmulas, y la Comida de la Vida y el Agua de la Vida le pueden ser traídos por seres semejantes si los llama. Aunque ha de invocar a muchos, ya que después del paso de una décima parte de una Luna, los Elementos están muertos.

Y GELAL invade el lecho de una Mujer y LILIT el de un Hombre, y a veces seres malignos nacen de semejantes acosos, y como tales han de ser muertos, porque los hijos de GELAL son trabajadores naturales del ANTIGUO, pues tienen Su Espíritus y los hijos de LILIT son iguales, pero nacen en lugares secretos que no son percibidos por el Hombre, y no es hasta el momento de su madurez que son destinados a caminar en los lugares del Hombre.

Y GELAL cabalga sobre el Viento, aunque a menudo LILIT viene en el Agua. Razón por la que ha de emplearse Agua en los Ritos, con el fin de que todo quede limpio luego.

El Signo de GELAL es así:

Y el Signo de LILIT es así:

Y XASTUR es una demonesa desagradable que mata a los Hombres mientras Duermen, y devora aquello que desea. Sobre

ella no se puede decir más, ya que va contra la ley, pero sabed que los adoradores de TIAMAT la conocen bien, y que es amada por los Antiguos.

Éste es su Signo, por el cual podréis conocerla:

Más aún, sabed que las legiones de estos Malignos son incontables y se extienden por todos lados y todos los lugares, aunque no se las puede ver, excepto en ciertos momentos y por ciertas personas. Dichos momentos son los que se ha explicado antes, y las personas desconocidas, porque, ¿quién puede conocer a XASTUR?

Pero los Muertos siempre pueden ser invocados, y muchas veces están deseosos de levantarse; sin embargo, algunos son tercos y desean permanecer Donde se encuentran, y no acuden, salvo por los esfuerzos del Sacerdote, quien tiene poder, igual que ISHTAR, tanto en este Lugar como en el Otro. Y los Muertos han de ser llamados en las Cuatro Direcciones y en los Cuatro Espacios, porque, al no saber dónde Está, el Sacerdote ha de cerciorarse de que invoca en todas partes, pues el Espíritu puede hallarse en Vuelo.

Y también puede invocarse a un Dios Muerto; la fórmula es la que sigue. Debe ser pronunciada con claridad y en voz alta, sin cambiar una sola palabra, si no se quiere que el Espíritu del Dios os devore, ya que no hay Comida ni Bebida allá donde mora.

Y debe ser llamado en un lugar secreto, sin ventanas o con una ventana en un sólo sitio, situada en la Pared Norte, y la única luz que brille ha de ser la de una lámpara sobre el altar, y ésta no tiene por qué ser nueva, ni tampoco el altar, porque se trata de

un Rito de Era y de los Antiguos, quienes no se preocupan por las cosas nuevas.

El altar debe ser una gran roca emplazada sobre la tierra, y se debe realizar un sacrificio aceptable para la naturaleza del Dios. En el momento de la Invocación, las aguas de ABSU hervirán, y KUTULU se agitará, pero a menos que sea su Tiempo, él no se Levantará.

Y éste es el Conjuro del Dios Muerto:

Que NAMMTAR abra mis ojos para que pueda ver...
Que NAMMTAR abra mis oídos para que pueda escuchar...
Que NAMMTAR abra mi nariz para que pueda sentir Su acercamiento.
Que NAMMTAR abra mi boca pura que mi voz pueda ser oída en los rincones más lejanos de la Tierra.
Que NAMMTAR fortalezca mi mano derecha para que sea fuerte, para mantener al Muerto…, bajo mi poder, bajo mi propio poder.
¡Te conjuro a ti, Oh, Ancestro de los Dioses!
¡Te llamo a ti, Criatura de Oscuridad, por los Trabajos de la Oscuridad!
¡Te invoco a ti, Criatura del Odio, por las Palabras del Odio!
¡Te llamo a ti, Criatura de los Yermos, por los Ritos del Yermo!
¡Te llamo a ti, Criatura del Dolor, por las Palabras del Dolor!
¡Te llamo y te invoco desde tu Morada en la Oscuridad!
¡Te invoco desde tu lugar de descanso en las entrañas de la Tierra!
¡Llamo a tus ojos para que contemplen el Brillo de mi Vara, que está llena del Fuego de la Vida!

¡Te conjuro, Oh, Ancestro de los Dioses!
¡Te llamo a ti, Criatura de la Oscuridad, por los Trabajos de la Oscuridad!
¡Te invoco a ti, Criatura del Odio, por los Trabajos del Odio!
¡Te llamo a ti, Criatura de los Yermos, por los Ritos del Yermo!

¡Te llamo a ti, Criatura del Dolor, por las Palabras del Dolor!
¡Por las Cuatro Columnas Cuadradas de Tierra que soportan el
Cielo,
Que resistan a aquellos que desean dañarme!
¡Te invoco desde tu lugar de descanso en las entrañas de la Tierra!
¡Te llamo a ti y a tus oídos para que escuchen la Palabra que nunca se pronuncia, salvo por Tu Padre, el Más Viejo de Todos los
que Conocen la Edad!
¡La Palabra que Sujeta y Comanda es mi Palabra!

¡IA! ¡IA! ¡IA! ¡NNGI BANNA BARRA IA!
¡IARRUGISHGARRAGNARAB!

¡Te conjuro, Oh, Ancestro de los Dioses!

¡Te llamo a ti, Criatura de la Oscuridad, por los Trabajos de la
Oscuridad!
¡Te invoco a ti, Criatura del Odio, por los Trabajos del Odio!
¡Te llamo a ti, Criatura de los Yermos, Por los Ritos del Yermo!
¡Te llamo a ti, Criatura del Dolor, por las Palabras del Dolor!

¡Te invoco y te llamo desde Tu Morada en la Oscuridad!
¡Te invoco desde tu lugar de descanso en las entrañas de la Tierra!

¡QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN!

¡QUE LOS MUERTOS SE LEVANTEN Y HUELAN EL INCIENSO!

Esto sólo ha de recitarse una Vez, y si el Dios no aparece, no insistáis y terminad el Rito tranquilamente, ya que ello significa que ha sido invocado en otra parte o se encuentra ocupado con algún Trabajo que más vale no interrumpir.

Y cuando hayáis puesto pan para que coma el muerto, recordad rociarlo con miel, pues le agrada a la Diosa que Nadie Adora, quien vaga por las calles durante la noche, entre los ladridos de los perros y los gemidos de los infantes, porque en Su época se construyó un Templo para Ella, y se le hicieron sacrificios de bebés para que salvara a la Ciudad de los Enemigos que moran en el exterior. El Número de niños muertos de esa manera es incontable y desconocido. Y Ella Salvó aquella Ciudad, pero fue tomada poco después, cuando la gente dejó de ofrecerle infantes. Y cuando el pueblo volvió a ofrendárselos, justo en el momento del ataque, la Diosa les dio la espalda y huyó de su templo, adonde ya no retornó jamás. Y el Nombre de la Diosa ya no se conoce. Y Ella hace que los niños se sientan inquietos, y que lloren, y ésa es la razón por la que se ha de verter miel sobre el pan sagrado, porque está escrito:

Pan del Culto de los Muertos en su Lugar yo como
En la Corte preparada
Agua del Culto de los Muertos en su Lugar yo bebo
Una Reina soy, Quien para las Ciudades se ha convertido en una extraña
Aquella que viene de las Tierras Bajas en un bote hundido
Soy yo.

SOY LA DIOSA VIRGEN
HOSTIL A MI CIUDAD
UNA EXTRAÑA EN MIS CALLES
¡MUSIGAMENNA URUMA BUR ME YENSULAMU GIRME EN!
Oh, Espíritu, ¿quién te entiende? ¿Quién te comprende?

Ahora bien, hay dos Encantamientos para los Antiguos transcritos aquí, que son bien conocidos para los Hechiceros de la Noche: aquellos que hacen imágenes y las queman bajo la Luna y otras Cosas. También queman hierbas ilícitas, e invocan Males tremendos, y, se dice, sus Palabras jamás son escritas. Pero és-

tas sí. Y se trata de Oraciones del Vacío y la Oscuridad, que despojan el espíritu.

Himno A los Antiguos

Están a la espera, los Grandes Antiguos.
Los cerrojos están caídos y los seguros puestos.
La multitud está quieta y la gente está quieta.
Los Dioses Mayores de la Tierra
SHAMMASH
SIN
ADAD
ISHTAR
Han ido a dormir al cielo.
No pronuncian juicios.
No toman decisiones.
Velada está la Noche.
El Templo y los Lugares Más Sagrados están quietos y oscuros.
El Juicio de la Verdad
El Padre del Sin Padre
SHAMMASH
Se ha retirado a su cámara.
¡Oh, Antiguos!
¡Dioses de la Noche!
¡AZABUA!
¡IAK SAKKAK!
¡KUTULU!
¡NINNGHIZHIDDA!
¡Oh, Brillante, GIBIL!
¡Oh, Guerrero, IRRA!
¡Siete Estrellas de Siete Poderes!
¡Estrella Siempre Brillante del Norte!
¡SIRIO!
¡DRACONIS!
¡CAPRICORNIO!
¡Prepárate y acepta

Este sacrificio que ofrezco
Que sea aceptable
Para los Dioses Más Antiguos!

¡IA MASHMASHTI! ¡KAKANINIL SELAH!

Invocación de los poderes

¡Espíritu de la Tierra, Recuerda!
¡Espíritu de los Mares, Recuerda!
En los Nombres de los Más Secretos Espíritus de NAR MARRATUK
Del Mar bajo los mares
Y de KUTULU
La Serpiente que duerme Muerta

Más Allá de las tumbas de los Reyes
Más allá de la tumba donde INANNA
Hija de los Dioses
Obtuvo Entrada a las Moradas Impías
De la demonesa de KUTHULETH

¡En SHURRUPAK, te llamo para que me ayudes!
¡En UR, te llamo para que me ayudes!
¡En NIPPUR, te llamo para que me ayudes!
¡En ERIDU, te llamo para que me ayudes!
¡En KULLAH, te llamo para que me ayudes!
¡En LAAGASH, te llamo para que me ayudes!
Levantaos, Oh, Poderes del Mar bajo los mares
De la tumba más allá de todas las tumbas
De la Tierra de TIL
A SHIN
NEBO
ISHTAR
SHAMMASH
NERGAL

MARDUK
ADAR

¡Casa del Agua de la Vida
Pálido ENNKIDU
Escúchame!
¡Espíritu de los Mares, Recuerda!
¡Espíritu de las Tumbas, Recuerda!

Con estos Encantamientos y con los otros, los hechiceros y las hechiceras invocan muchas cosas que dañan la vida del hombre. Y crean imágenes de cera, de harina y de miel, y de todos los metales, y las queman o las destruyen, y entonan las antiguas maldiciones, provocando así la caída de hombres, ciudades y civilizaciones. Y causan plagas, porque invocan a PAZUZU. Y causan locuras, porque invocan a AZAG-THOTH.

Y estos Espíritus vienen en el Viento, y algunos por la Tierra, arrastrándose. Ningún aceite o polvo basta para salvar a un hombre de esta iniquidad, a excepción de los exorcismos recitados por el hábil Sacerdote. Y trabajan bajo la Luna, no bajo el Sol, y bajo planetas más viejos que los que conocían los caldeos.

Y en las cuerdas atan nudos, y en cada uno hay un hechizo.
Si estos nudos se encuentran, pueden deshacerse y quemarse
las cuerdas, quedando el hechizo roto, tal como se escribe:

Y SUS HECHICERÍAS SERÁN COMO LA CERA DERRETIDA, Y DEJARÁN DE EXISTIR.

Y un hombre puede gritar: ¿Qué he hecho para que me caiga a mí y a mi generación semejante mal? Lo cual no significa nada, a excepción de que un hombre, al nacer, es de tristeza, pues es de la Sangre de los Antiguos, pero posee el Espíritu de los Dioses Mayores que le fue insuflado. Y su cuerpo va hacia los Antiguos, pero su mente se vuelve hacia los Dioses Mayores; ésta es la Guerra que siempre se librará hasta la última generación del hombre; porque el Mundo es antinatural. Cuando el Gran KUTU-

LU se levante y salude a las Estrellas, entonces la Guerra habrá terminado y el Mundo será Uno.

Tal es la Alianza de las Abominaciones y el Fin de este Texto.

EL TESTIMONIO DEL ÁRABE LOCO

(SEGUNDA PARTE)

¡UR! ¡NIPPUR!
¡ERIDU! ¡KULLAH!
¡KESH! ¡LAGASH!
¡SHURUPPAK SELAH!

Día de los Vivos, Sol Naciente
Día de Abundancia, misericordioso Sol
Día de Perfección. Gran Deleite
Día de Fortuna, Noche Brillante
¡Oh, Día Resplandeciente!
¡Oh, Día Risueño!
¡Oh, Día de Vida, Amor y Suerte!
¡Siete Viejos, Sabios Antiguos!
¡Siete Sagrados, Instruidos Antiguos!
¡Sed mis Guardianes, lustrosas Espadas!
¡Sed mis Observadores, pacientes Señores,
Protegedme de los Rabishu!
¡Oh, Resplandecientes, Espléndidos APHKALLHU!

¿A qué Dios he ofendido? ¿A qué Diosa? ¿Qué sacrificio he olvidado hacer? ¿Qué Maldad Desconocida he cometido que mi muerte estará acompañada por los funestos aullidos de cien lobos?

¡Qué el corazón de mi Dios regrese a su lugar!

¡Qué el corazón de mi Diosa regrese a su lugar!
¡Qué el Dios que desconozco sea benevolente conmigo!
¡Qué la Diosa que desconozco sea benevolente conmigo!
¡Qué el corazón del Dios Desconocido regrese a su lugar por mí!
¡Que el corazón de la Diosa Desconocida regrese a su lugar por mí!

He viajado por las Esferas, y las Esferas no me protegen. He descendido al Abismo, y el Abismo no me protege. He ascendido hasta las cimas de las montañas, y las montañas no me protegen. He caminado los Mares, y los Mares no me protegen.

Los Señores del Viento remolinean a mi alrededor y están coléricos. Los Señores de la Tierra se arrastran alrededor de mis pies y están coléricos. Los Espíritus me han olvidado.

Mi tiempo es breve y debo completar todo lo que pueda antes de ser llevado por la Voz que siempre llama. Los días de la Luna están contados sobre la tierra, y los del Sol, y yo desconozco el significado de esos presagios, pero eso es lo que son. Y los oráculos están marchitos, y las estrellas giran en sus lugares. Y los cielos parecen descontrolados, sin orden, y las esferas están torcidas y errantes.

Y el Signo de Zdaq flota sobre mi mesa de escritura, pero ya no soy capaz de leer las runas, pues esa Visión me falla. ¿Es así siempre? Y el Signo de Xastur se eleva detrás de mí, pero de él conozco el significado, aunque no puedo escribirlo, porque recibí el mensaje en Otra Parte.

Apenas puedo hablar para reconocer mi propia voz.

¡El Abismo se abre enorme ante mí! ¡Un Pórtico ha sido roto!

Sabed que se debe entrar en las Siete Esferas en su momento y en su época, una por vez, y siempre en su orden. Sabed que las Cuatro Bestias de los Espacios reclaman la sangre de los iniciados, cada una en su momento y en su época. Sabed que TIAMAT siempre busca elevarse a las estrellas, y cuando al Superior esté unido con el Inferior, entonces, una nueva Era vendrá a la

Tierra, y la Serpiente estará completa, y las Aguas serán Una cuando en lo alto los cielos no hayan sido nombrados.

Recordad proteger el ganado del poblado y a vuestra familia. El Signo Mayor y el Signo de la Raza. Pero también el del Observador, si son lentos. En ese momento no ha de realizarse ningún sacrificio, porque la sangre se derramará por aquellos que han entrado, quienes los llamarán.

Recordad manteneros en terreno bajo, no alto, porque los Antiguos suben con facilidad a las cimas de los templos y de las montañas, desde donde pueden observar lo que han perdido la última vez, Y los sacrificios realizados en las cimas de esos templos son ignorados por Ellos.

Recordad que vuestra vida es agua que corre, no agua quieta, porque esta última es el lugar donde florece LILITU, y sus criaturas son los vástagos de Ellos, y, adoran ante Sus altares, lugares que a vosotros os son desconocidos. Pero donde veáis una piedra erguida, allí estarán, pues así es su altar.

Recordad tallar los signos tal como yo os he dicho, sin cambiar marca alguna, si no queréis que el amuleto resulte una maldición para quien la lleve. Sabed que la sal absorbe los efluvios malignos de las larvas, y resulta útil para limpiar los utensilios. No le habléis primero al demonio; dejad que él os hable primero. Y si lo hace, ordenadle que hable con claridad, con voz suave y agradable, y en vuestra lengua, porque, de lo contrario, os confundirá y os ensordecerá con su rugido. Y ordenadle que contenga su hedor para que no os debilite.

Recordad que el sacrificio no debe ser ni muy grande ni muy pequeño, pues si es demasiado pequeño el demonio no vendrá o, si viene, se encolerizará con vosotros, de modo que no hablará, aunque se lo ordenéis, porque ésa es la Alianza. Y si es demasiado grande, crecerá demasiado y muy rápido y será difícil de controlar. Un demonio así fue invocado por aquel Sacerdote de Jerusalén, ABDUL BEN-MARTU, y alimentado copiosamente con las ovejas de Palestina, llegando a adquirir unas proporciones aterradoras, hasta que lo devoró a él. Pero eso fue una locu-

ra, porque Ben-Martu adoraba a los Antiguos, lo cual es ilícito, tal como está escrito.

Recordad que las Esencias de los Antiguos se encuentran en todas las cosas, pero que las Esencias de los Dioses Mayores están en todas las cosas que viven, lo cual os será de gran ayuda cuando llegue el momento.

Recordad el ARRA, en especial cuando tratéis con Aquellos de Fuego, pues sólo respetan eso, ninguna otra cosa más.

Recordad mantener pura la Luna.

Guardaos de los Cultos de Muerte, que son el Culto del Perro, el Culto del Dragón y el Culto del Macho Cabrío, porque son adoradores de los Antiguos, y por siempre están tratando de dejarlos entrar, pues poseen una fórmula de la que está prohibido hablar. Estos cultos no son fuertes, salvo en sus épocas, cuando los Cielos se abren a ellos y a su raza. Y siempre habrá Guerra entre nosotros y la Raza de Draconis, porque ésta siempre fue poderosa en tiempos antiguos, cuando se construyeron los Primeros Templos en MAGAN, y extraían mucha fuerza de las estrellas, pero ahora son como Peregrinos de los Yermos, y lloran en cuevas y en desiertos, y en todos los lugares solitarios donde han erigido piedras. Yo los he visto en mis viajes por todas las regiones donde los cultos antiguos florecieron en el pasado, donde ahora sólo hay tristeza y desolación.

Y yo los he visto en sus Ritos, y en las terribles Cosas que llaman desde las Tierras más allá del Tiempo. He visto los Signos tallados sobre sus piedras, sus altares. He visto los Signos de PAZUZU, de ZALED, los de XASTUR y AZAG-THOTH, y, parecidos, los de ISHNIGARRAB y los de los pavorosos Vástagos del Macho Cabrío, y la terrible música de su Raza.

He visto la Sangre derramada sobre la Piedra. He visto esa Piedra golpeada con una Espada, y he visto alzarse la Piedra y cómo salía arrastrándose la Serpiente. Sin duda que ese poder está maldito; pero, ¿dónde se demora MARDUK? ¿Y qué es de SHAMMASH? En verdad que los Perros Durmientes Duermen. ¿Y qué crimen he cometido? ¿A qué Dios Desconocido he ofendido? ¿Qué cosa prohibida he comido? ¿Qué cosa prohibida he

bebido? ¡Mi sufrimiento! ¡Es Siete! ¡Es Siete veces Siete! ¡Oh, Dioses! ¡No rechacéis a vuestro sirviente!

Recordad al Hombre Escorpión que mora en las Montañas. Fue creado hace mucho por TIAMAT para luchar contra los Dioses Mayores, pero Ellos le permitieron permanecer bajo las Montañas. Pero así como nos ha engañado en una ocasión, puede volver a hacerlo de nuevo. Sin embargo, llamadlo si hay, algo sobre el Exterior que deseéis saber y que yo no os haya dicho. Su signo es sencillo y es así:

Sólo tenéis que mirar el lugar donde se encuentra y él vendrá y hablará, pero no lo hagáis al Amanecer, pues entonces es cuando el Sol se eleva y el Escorpión carece de poderes tampoco desde el Amanecer al Crepúsculo, momento en el que se ve obligado a retornar bajo la Tierra, pues así lo establece la Alianza en lo que a él se refiere, porque está escrito: No alzará su cabeza sobre el Sol.

Y: Los Suyos son los momentos oscuros.

Y: Conoce la existencia del Pórtico, pero no el Pórtico.

Y el Hombre Escorpión tiene a otro de su Raza, una hembra, que mora con él allí, pero de ella está prohibido hablar; y, si se os apareciera, debe ser desterrada con los exorcismos, pues su contacto es la Muerte.

Y sobre el Culto del Dragón, ¿Qué más os puedo decir? Adoran cuando la Estrella se encuentra alto en los cielos, que pertenece a la Esfera de los IGIGI, igual que la Estrella del Perro y del Macho Cabrío. Sus adoradores siempre han estado con nosotros, aunque no son de nuestra Raza, sino de la Raza de las Estrellas, de los Antiguos. Y no mantienen nuestras leyes, sino que matan con rapidez y sin pensarlo. Y su sangre les cubre.

Muchas veces han llamado a los Espíritus de la Guerra y de las Plagas contra nuestra Raza, y han hecho que muchos de los nuestros y de nuestros animales hayan muerto de forma muy antinatural. Y son insensibles al dolor, al no temer ni a la Espada ni a la Llama, ¡pues son los causantes de todo Dolor! Son las mismas criaturas de la Oscuridad y el Pesar, ¡pero ellos nunca se lamentan! ¡Recordad el olor! ¡Se los puede reconocer por su olor! Y por sus muchas ciencias y artes antinaturales, que hacen que ocurran cosas prodigiosas, pero que están prohibidas para nuestra gente.

¿Y quién es su Amo? No lo sé, pero los he oído llamar a ENKI, lo cual es una blasfemia, pues ENKI es de nuestra Raza, tal como está escrito en el Texto MAGAN. Pero, quizá, llamaban a Otro, cuyo Nombre yo desconozco. No podía ser ENKI.

Y los he oído llamar todos los Nombres de los Antiguos, con orgullo, durante Sus Ritos. Y he visto la sangre derramada sobre la tierra Y la danza frenética y los gritos terribles mientras aullaban a sus Dioses para que aparecieran y los ayudaran en sus misterios.

Y los he visto convertir los mismos rayos de la Luna en líquido, el cual vertieron sobre sus piedras con un propósito que no pude adivinar.

Y los he visto convertirse en muchas y extrañas clases de bestias cuando se reunían en sus lugares establecidos, los Templos de la Carroña, donde los cuernos crecían en cabezas que no tenían cuernos, y dientes en bocas que no poseían tales dientes, y las manos se transformaban en las garras de águilas o las pezuñas de perros que acechan en las regiones desiertas, locos y aullantes, ¡como esos mismos que ahora están llamando mi nombre fuera de esta habitación!

¡Me lamento, pero nadie me oye! ¡Estoy abrumado de horror! ¡No puedo ver! ¡Dioses, no rechacéis a vuestro sirviente!

Recordad la Espada del Observador. No la toquéis hasta que queráis que se marche, pues se marcharía ante el mínimo roce y os dejaría desprotegidos por el resto del Rito, y aunque el Círculo es un límite que nadie puede cruzar, no os encontraréis prepara-

dos para enfrentaros a las visiones increíbles que os saldrán y paso en el exterior.

Recordad también los sacrificios para el Observador. Han de ser constantes, ya que el Observador es de una Raza diferente y no le importa vuestra vida, sólo que obedece vuestras órdenes cuando se ha realizado el sacrificio.

Y si olvidáis el Signo Mayor seguro que ello os acarreará mucho dolor.

Y he visto una Raza del Hombre que adora a una Vaca Gigante. Provienen de alguna parte del Este, más allá de las Montañas. Sin duda que son adoradores de un Antiguo, pero no estoy seguro de Su Nombre, y tampoco lo escribo, pues, de todas formas, os sería inútil. Y en sus Ritos se convierten en vacas, lo cual es asqueroso de ver. Pero son Malignos, por eso os advierto contra ellos.

Y he visto Ritos que pueden matar a un hombre a gran distancia. Y Ritos que pueden provocar enfermedad a un hombre, sin importar donde viva, por medio de un encantamiento sencillo, que ha de pronunciarse en su lengua y en ninguna otra, o así se rumorea. El encantamiento es como sigue:

AZAG galra sagbi mu unna te
NAMTAR galra zibi mu unna te

UTUK XUL gubi mu unna te
ALA XUL gabi mu unna te
GIDIM XUL kadbi mu unna te
GALLA XUL kadbi mu unna te
DINGIR XUL girbi mu unna te
¡I minabi-ene tashbi aba-andibbi-esh!

Lo cantan sobre una muñeca de cera mientras arde en sus perversos calderos. En estas cosas se deleitaban, y todavía lo hacen allí donde se los puede encontrar en sus altares de repulsión.

Y he visto las tierras de los granjeros destruidas por sus malignos hechizos, calcinadas por la llama y los rescoldos que descienden del cielo. Donde la tierra se vea negra, calcinada, donde nada crece, es el Signo de que han estado allí.

Y cuando el fuego descienda de los cielos, seguro que habrá pánico entre las personas, y el Sacerdote debe calmarlas y sacar este libro, del que habrá de hacer una copia con su propia mano, y leer los exorcismos para que su pueblo no reciba daño alguno. Porque en esas ocasiones aparecerá en el cielo una espada, una señal para los Antiguos de que Uno de los Suyos ha escapado y entrado en este Mundo. Y para vosotros será el presagio de que un Espíritu semejante se encuentra en la tierra y de que ha ser encontrado. Podréis enviar a vuestro Observador tras él; seguro que éste os revelará dónde está. Y si no es detenido por medio del poder mágico del Sacerdote, habrá grandes destrucciones de ciudades y el fuego lloverá desde las esferas, hasta que los Dioses Mayores vean vuestra situación y controlen la sublevación de los Antiguos con poderosos Hechizos. Pero muchos caerán ante los del Exterior en ese momento.

Vigilad bien las Estrellas. Pues cuando se vean cometas cerca de CAPRICORNIO, Sus cultos se regocijarán y los hechizos aumentarán. Y cuando se vean cometas en DRACONIS, habrá mucho peligro, pues los Cultos del Dragón despiertan entonces y realizan muchos sacrificios, no sólo de animales, sino de hombres.

Y cuando se vean cometas cerca de la Estrella SIRIO, aparecerán grandes dificultades en las casas de los reyes, y los hermanos se alzarán contra los hermanos, y habrá guerra y enfermedades. Y en ello los adoradores del Perro se regocijarán, y recogerán los restos de estos conflictos, y engordarán.

Sí os encontrarais con un Culto de estos en medio de sus Rituales, ocultaos bien para que no os vean; de lo contrario, os matarían y os convertirían en sacrificio para sus Dioses, y vuestro espíritu se hallaría en grave peligro, y el aullido de los lobos sería para vosotros y el espíritu que huye, el vuestro. Esto es, siempre que tengáis la suerte de morir rápidamente, pues estos Cultos disfrutan con el derramamiento de sangre, del cual obtienen mucho poder y fuerza en sus Ceremonias.

Vigilad bien, sin embargo, todo lo que hagan y todo lo que digan, y escribidlo en un libro que nadie vea, tal como he hecho yo, porque os servirá bien en algún momento futuro, cuando los reconoceréis por sus palabras y sus actos. Y podéis procuraros amuletos contra ellos, gracias a los cuales, quemando los Nombres de sus Dioses sobre pergamino o seda en un caldero de vuestra propia fabricación, sus hechizos quedan inutilizados y cancelados. Y vuestro Observador llevará el hechizo quemado hasta su altar, donde lo depositará, y ellos tendrán mucho miedo y abandonarán sus prácticas durante un rato, y sus piedras se resquebrajarán, y sus Dioses se encolerizarán con sus sirvientes.

Escribid el libro y guardadlo bien, y cuando llegue la hora de vuestra partida, tal como ahora es la mía, pasará a las manos de aquellos que mejor podrán emplearlo y que son leales sirvientes de los Dioses Mayores, los que jurarán guerra eterna contra los demonios rebeldes que son capaces de destruir las civilizaciones del hombre.

Y si conocéis los nombres de aquellos que os pueden dañar, escribidlos sobre figuras de cera hechas a su semejanza, sobre las cuales volcaréis una maldición y derretiréis en el caldero que habéis colocado dentro del MANDAL de protección. Y el Observador le llevará la Maldición a aquellos a los que ha sido proyectada. Y morirán.

Y si no conocéis sus nombres ni su aspecto, salvo que os quieren dañar, haced una figura de cera con forma de hombre, con extremidades pero sin cara. Y sobre la faz del muñeco escribid la palabra KASHSHAPTI. Sostened el muñeco sobre el caldero llameante mientras, sobre él, decís:

¡ATTI MANNU KASHSHAPTU SHA TUYUB TA ENNI!

luego, dejad caer el muñeco a las llamas. Del humo que se eleve de este acto, veréis el nombre del hechicero o la hechicera escrito en su interior. Entonces, podréis enviar al Observador con la Maldición. Y esa persona morirá.

O podéis invocar a ISHTAR para que os proteja de los encantamientos de la hechicería. Para ello, el MANDAL ha de estar preparado como siempre, con una figura de ISHTAR sobre el altar y encantamientos para invocar Su ayuda, como el siguiente, que es antiguo y procede de los Sacerdotes de UR:

¿QUIÉN ERES, OH, BRUJA, QUE ME BUSCAS?
Has seguido el camino,
Has venido tras de mí,
No has cesado de buscarme para destruirme,
No has parado de tramar algo maligno contra mí,
Me has rodeado,
Me has buscado,
Has salido y seguido mis pasos,

Pero yo, por orden de la Reina ISHTAR,
Estoy enfundado en terror,
Estoy armado con ferocidad,
Estoy pertrechado con poderío y la Espada.
Te hago temblar,
Te hago huir temerosa,
Te echo,
Te espío,
¡Hago que tu nombre sea conocido entre los hombres,

Hago que tu casa sea vista entre los hombres,
Hago que tus hechizos sean oídos entre los hombres,
Hago que tus perfumes malignos sean olidos entre los hombres,
Desnudo tu perversidad y maldad,
Y hago que tus hechicerías se conviertan en nada!

¡No soy yo, sino NANAKANISURRA,
Señora de Brujas,
Y la Reina del Cielo, ISHTAR,
Quienes te lo ordenan!

Y si estos adoradores y hechiceros todavía os acosan, como puede ser posible, ya que su poder proviene de las Estrellas -¿y quién conoce los caminos de las Estrellas?-, debéis invocar a la Reina de los Misterios, NINDINUGGA, quien seguro que os salvará. Vuestros encantamientos deberán llevar su título, que es NINDINUGGA NIMSHIMSHARGAL ENLILLARA. Y basta sólo con pronunciar su nombre en voz alta. Siete veces, y vendrá en vuestra ayuda.

Y recordad que debéis purificar vuestro templo con ramas de ciprés y de pino, y ningún espíritu maligno que acose los edificios morará allí, y ninguna larva procreará allí, tal como hacen en muchos lugares impuros. Las larvas son enormes, tienen el tamaño de dos hombres, pero se reproducen con sus excreciones e incluso, así se dice, con su aliento, y alcanzan una altura terrible, y no abandonan al hombre hasta que el Sacerdote o algún mago le hace a éste un corte con la daga de cobre, pronunciando el nombre de ISHTAR siete veces siete, en voz alta y clara.

La noche ahora está silenciosa. Los aullidos de los lobos se han apagado y apenas se oyen. ¿Quizá buscaban a otro? No obstante, ¿lo sienten mis huesos? El signo de XASTUR no ha abandonado su puesto detrás de mí, y ha crecido, proyectando una sombra sobre estas páginas mientras escribo. He invocado a mi Observador, pero alguna Cosa le molesta y no me responde

bien, como si estuviera afectado por alguna enfermedad, atontado.

Mis libros han perdido su luz y reposan sobre los anaqueles como si fueran animales dormidos o muertos. Estoy enfermo por las voces que oigo ahora; parecen las voces de mi familia, abandonada detrás de mí hace tantos años que ya es imposible concebir que me rodee. ¿Es que no comprendí su prematura y antinatural muerte? ¿Pueden los demonios que aguardan en el Exterior imitar con tanta maldad las voces de mis padres, de mi hermano... mi hermana?

¡MARCHAOS!

¡Qué este Libro era un amuleto, un Sello de Protección! ¡Qué mi tinta era la tinta de Dioses y no de Hombres! Pero debo escribir con rapidez, y si no podéis leer o comprender esta escritura, quizá sea una señal suficiente de la fuerza y poder de los demonios que hay en estos momentos y lugares y seguro que será una advertencia para que tengáis cuidado y no los invoquéis a la ligera; y bajo ninguna circunstancia busquéis abrir sin cuidado el PÓRTICO al Exterior, pues nunca podréis conocer las Estaciones de los Tiempos de los Antiguos, aunque seáis capaces de reconocer sus Estaciones sobre la Tierra por las reglas que ya os he instruido a calcular; pues sus Tiempos y Estaciones en el Exterior son irregulares y extraños a nuestras mentes porque, ¿no son Ellos los Calculadores de Todo el Tiempo? ¿No colocaron Ellos el Tiempo en su Lugar? No bastó que los Dioses Mayores (¡apiadaos de vuestro sirviente!) colocaran a los Peregrinos para marcar sus espacios, ya que tales espacios como existían eran el trabajo de los Antiguos. Si no hubiera un Sol que brillara, si SHAMMASH no hubiera nacido, ¿pasarían los años con tanta rapidez?

Esforzaos siempre por mantener el Pórtico Exterior cerrado y sellado con las instrucciones que os he dado, con los sellos los Nombres que aparecen aquí.

Esforzáos siempre por contener los Poderes de los Cultos la antigua Adoración, para que no se hagan fuertes en su sangre

derramada y en su sacrificio. Por sus heridas los conoceréis y por su olor, pues no nacen como los hombres, sino de otra manera: por alguna corrupción de simiente o de espíritu que les ha dado otras propiedades que las que nosotros conocemos. Y prefieren los Lugares Oscuros, ya que su Dios es un Gusano.

¡IA! ¡SHADUYYA IA! ¡BARRA! ¡BARRA! ¡IA KANPA! ¡IA KANPA!
¡ISHNIGARRAB! ¡IA! ¡NNGI IA! ¡IA!

Las Estrellas se hacen tenues en sus lugares, y la Luna empalidece ante mí, como si un velo hubiera sido corrido sobre su llama. Demonios con cara de perro se acercan a mi santuario. Extrañas líneas aparecen talladas sobre mi puerta y paredes, y la luz de la Ventana se vuelve muy tenue.

Se ha levantado un viento.
Las aguas oscuras se agitan.
Éste es el libro del Sirviente de los Dioses...

Fin del libro
EL NECRONOMICÓN

ÍNDICE